

NOWOŚĆ

Wydawca: POLSKA PRASA

ISSN 1408-2636

PSX EXTREME

12 stron więcej!

Nr 3/97
LISTOPAD

100% gry i filmy na PlayStation 2 i 4 wielokrotnie PlayStation 2

**Przegląd
BIJATYKI 2D**

**Opisy
LEGACY OF KAIN
WARCRAFT II
VANDAL HEARTS**

**Gambleriada '97
RAPORT**

Super plakat
Final Fantasy VII

Final Fantasy VII

Final Fantasy VII

Final Fantasy VII

Final Fantasy VII



• Karty Sissi • Transports Tycoon
• V&A Racing • The Crew • The Crew 2 • The Crew 3



ELECTRONIC ARTS

Electronic Arts - firma, która od lat jest jednym z największych producentów gier, dostarcza niezapomniane tytuły, które na zawsze pozostają w pamięci. Trudno się temu dziwić, jeśli „przyjemnie pod swoje skrzydła” takie naturalne firmy jak Bullfrog, Accolade, czy Delphine Software. Pod koniec 1997 r. firma to znów zaczęła mieć nowych tytułami (wiedmo - Święta). Postanowiliśmy więc napisać troszkę o jej najnowszych produkcjach.

1992



TEST DRIVE 4

[illegible]

TO 4 - ... nie udało się w tym czasie



THEME
HOSPITAL

[illegible]

POPULOUS III

Neimann's folks design small-scale, custom pieces. The Third Curving, W. 146th Street, Suffern, wears a pair of small, round, black-rimmed glasses. In the background, a black and white photograph of a man in a suit and tie, looking down at a book or document, is visible. The man is wearing a dark suit, a white shirt, and a dark tie. The photograph is framed by a thin black border. The overall image has a vintage, slightly grainy quality.



FIFA '98

[illegible]

BIJATYKI DWUWYMIAROWE

Mordobiele są niewątpliwie jednymi z najbardziej popularnych gatunków gier. Wynika to prawdopodobnie z tego, że możemy w nich zmierzyć się z żywym przeciwnikiem. Przeciwnik sterowany przez komputer, choćby nie wiem jak podkreśli poziom trudności, zawsze będzie grał schematycznie i wygrać z nim to żadna sztuka. Pokonanie człowieka, który na każdy Twój błąd może zareagować w inny sposób, czasem drżny lub wręcz nieobliczalny, to jest dopiero wyzwania! Liczba mordobiel na PlayStation jest duża i ciągle się powiększa, nie trudno więc się w tym wszystkim pogubić. Postanowiłem zatem zrobić ich przegląd, aby chociaż rozjaśnić Wam w głowach. Cykl podzieliłem na dwie części; do tej, którą czytacie są dwuwymiarowe, a w jednym z najbliższych numerów przyjdzie się bliżej dwuwymiarówkom.

Ponadto przedstawiam listę prac, z których wybrałem trzy

- 1 Demolition
- 2 Fatal Fury: Real Bout
- 3 Glorious Fight
- 4 King of Fighters '96
- 5 Mortal Kombat 3
- 6 Mortal Kombat Trilogy
- 7 Phony Rage
- 8 Rise of the Robots 2
- 9 Samurai Shadow 3
- 10 Street Fighter Alpha
- 11 Street Fighter Alpha 2
- 12 Street Fighter The Movie
- 13 WWF Wrestlemania
- 14 WWF in Your House



Oto mój wybór: Street Fighter Alpha 2, Mortal Kombat Trilogy, WWF Wrestlingmania

Nie są to same najgorsze sprawy (zobacz WWF), ale w przypadku tych gier powstanie "ani-
mo, ale jara" jest w 100% trafne.
Wymierzmy im 1 kategorię, według
której opisał bym je na gry, prze-
mów od 0 do 10 punktów. Po
zakończonym dowiedzieć się, jak
wygląda czołowa dwunastka wy-
mordów.

1. Četvrtka i petak

SFAZ - bardzo lekki, anizowane nitki wprowadzasz natw. w świat „Ulicznego Wypowiedzi”. Jest ono stosunkowo lekkie i słaby główna przedstawienia nowych postaci. Zakochana to tylko rytmiczna obrót (nie słodką kłopot anemacji, ale podobnie jak nitki świetne prąd do tej chwili).

MKT - czy jako takiego nie ma, mamy tylko zdjęcia postaci, wraz z ich krótką historią. Kończąc (poza listą aktorów i programistów nie przewidziano) widzowie za to oceną rolę macie obowiązek. (4 min.)



WWF - w 1991
kierownik Wzrostu
opierał wypadek zdo-
bydowania nago-
ści. Człowiek nie
ma w ogóle, a za-
kazuje to tylko
mamy pokazać białe-
stów (w dodat-
ku fioletu, zielone-
ści, ...)

2. Grafting

SPAT - nowe gralnice i gry zasluguje co najmniej na Oscara. Wazniejsze portale i sieciowosci rekrutacja narynowa-
ne, przez co sie bardzo odzwierciedla jedna detale. W dodatku
wazniejsze jest niezmierzanie kolorow, bezczem szupacy, za
odpisy 02 tyt - moze sie zakonyd. ... 18.00

MKTY igrała w Montu i znowu w ciasto zdigitalizowa-
ne i bardzo szybko jest po porażce ze Street Fighter Alpha 2.
Jednak po drugiej stronie grania i tak wolę grać rytmic-
ką. Nie zmienia to oczywiście faktu, że montażowa grafi-
czność 2D, a jakość digitalizacji jest po prostu perfekcyjna.
(R. K.)

Współpraca przy pierwszym kontakcie z agencją graficzną występuje tryb dwustronny. Ale nie dało, tymi grami Najbardziej razią „medialność” portali. Inne są o wiele mniej wywołane na M&E. Jest to trochę dziwne, bo grafika do obu trybów digitalizowano z samą techniką. Wzrost, że dzięki do WWF zabrakło dostarczyciela. Kolejnym sporym manowiem jest tylko jedno to, chociaż na stronie przygotowania do bejdro straszenie.

3. Openness and Honesty

SPAZ - SŁUCH
Dławię ją rękami, mówię, o muzyka jest po prostu mistrzostwem świata. Wyłazła, rękami chwyciła kawałek z poprzednich okresu, dostroiła do siebie, tak, jak (zawieszając słuch)

Słucha tylko, że podziś gry przebywać nie chcesz. Wymyślił mi kogoś, powiedział, o korywie "KOT", (Kot)



MIĘT chętnie w MIĘT już taką samą w sobie. Wzrostek uderzenia, krzywił jej śmiejąc bardzo naturalnie. Do mięty jest jeszcze czołowa, bardzo nierzadowa muzyka i karnet, a to, który odnosi się do szczególnego uderzenia i karnet. Jego czołowy wyraz nie jest może bogaty i nie jest 4 czy 5, czwórnó, ale to to jest to gry jak pęd do oka, po prostu nie małe grać bar dźwięki. Wszystko to składa się na dźwięk wybuchowy maszyn, a dlatego MIĘT otrzymuje prawo za komplet runów.

WOW! - od razu porówna dupeska typu Marysia i efekty dźwiękowe, które nasłuchują się na bardzo wyolbrzymione porównania (zawsze Marysia - radeo!). Skupmy się zatem na treści przytoczonego cytatu konkluzji Świątka: w to wszystko, kim byłoby bróymyństwo, a mianowicie komentator Łudziei! Ten gość jest niesamowity, a w dodatku jest bardzo...



dla imi Rylu zmasz jednolitego kosa
wypuszcza sie smaglowego, custom
jest jedynym z czoły, ze kina kocham SFAZ
Po jego zatrzymaniu gaci może odpalić
zostali tamby w przywieszonym tamie i
tak, jest ogromne siedem - osiem udeżeń
wychodzi tylko najgorszym, to w czasie customa rękami
najwyższy amir wysiada grzeby lub wlepie kraj przywiesz
Rokod wycofa 30 lat czołby - Gen rękami (10 lat)



MKT - podobnie jak w SFAZ, Róże spękał na
siatki, przepięte 3-7 dla jednej postaci, nie b
mówi oczywiście Chameleona! Na doświadek k
88
atrapi-
głemo
lona, co
uważam
za 100%
bezsen-
Jedyn-
i zacho-
ktoż wy-
kieruje
MKT, z
roznego
rodzaju



Wystarczanie: Faculty, Animals, Friendship, Babies. Czy dodane w tej części Brulawy - wystrzyżony jest bardzo elastyczne i zdecydowanie podnosi strażnicę, noid ze gry! Kolejne nowością jest rosnący w mianie minie ciasto pasek Aggressor. Czy dodane do kosa stać na kula sekund stnie się strzyżać, a jej koniec będą zabierać więcej energii. Osobne obniżym tylko system kombinacji.




we wszystkich grach. **Academically** to programowane ibouti! Mocna strona. Wzrostem się za to rzuty. Istnieje jest sporo, a niektóre wyglądają naprawdę super. Kombozy też, mowa się o programowaniu, są bardzo efektywne. Wersje na 24-hr combo x2 damage!

4. Ergebnisse

BFA2 - bardzo dobre. Wzrost „try trzy trzy”
„try trzy trzy”. Języczek stonogłazowca nie
walczy, co nie było zaskakujące. 3x 3x 3x 3x
3x. Lick pod jednym przysiężnikiem (try trzy trzy)
supernic. Postacie respo-
je nie ruchy pędem do-
male, prosty od w mro-
czuści stonogłazowca jest pa-
fekcyjne. (3x 3x 3x)

MIĘT - trochę mniejsze
w SFA2, bo mamy tylko
„dwie spie” = „dwie m...”.
Blok jest pod przypisanie
zostało to rozwiązywanie
skrajnie spóźnione i nie
naukowe jak np. w SFA1.

Wzrost „bieg” który jest kolejnym super pomysłem W naszej
stanowione jest bardzo łatwe i przyjemne. 



www.pearsoned.com

WWF - identyfikuj jak w MCT, z jednym małym wyjątkiem: czasem dobę się zaczyna i postać reaguje inaczej niż byśmy chcieli, lub wcale na nie reaguje. (8 pkt.)

2. Greenwald

SFA2 - Zdobyci! Bez względu jest to w tej chwili niemożliwe dwumyślowo mądralstwo. To gra o pieniądze może się zmieścić. Na dowód tego dodam, że po dotarciu SFA2 programem 24 godziny rozstrzygnięto 8 propozycji, że graliśmy dalej, ale przecież każdy musi spać. Wyobraź sobie więc, do sta będzie dzień, gdy do gry czepiące dwóch graczy! (10 pkt)

MYKT - biuro do międzynarodowej współpracy, 14 Nowej
miejscowości od SFAZ. Ugodziliśmy się z tym, gdyż nie ma
niezależnie-komercyjny. Dział może być dalej również wykła-
dane, o których napisałem wcześniej, oraz ogólnie kocha
popracować. (B. d. c.)



WWF SuperBrawl - to gra jest niesamowicie! Mocność jest przepiękna, szczególnie w dwie osoby. Na ringu znajduje się czasem nawet czterech zawodników, co jeszcze bardziej podnosi grywalność. Jednak najważniejszym czynnikiem jest super, boki, mega kopacki komentatorów (kas boom!). (10 pkt.)

5. Biedzaja gry

Dodałem do wniosku, że jest to bardzo ważny element: maszynki i dlatego opisy go w osobnej kategorii.

SFA2 - Arcade - standardowo, gra na jednego gracza, torus - znova standard, gra na dwóch. Training - bardzo fajna opcja, można przeciwdziałać ciału i kłębom, a poza tym można zapisać walkę - by później ją odzwyczaić i prześledzić, jakie błędy się popełnia. Podobno istnieje jeszcze



Użytkownicy: 100% wzięli odc. (unwell), ale jak się do niej dostać - nie mam zielonego pojęcia. (10 pkt.)

MKT - Mortal Kombat - zwykle gra na jednego gracza, 2 On 2 Players Kombat - super, dwóch graczy, każdy po dwóch przeciwników. 8 Players Tournament - klasa, można grać na... w domu! Turniej odbywa się na poziomie „przeprawy odgady”. (10 pkt.)

WWF - WWF International Championship - jeden gracz, można się łączyć z przeciwnikami do dopinania. Vegas - dwóch graczy przeciwko sobie. Cooperative - dwóch graczy przeciwko komputerowi. (17 pkt.)



Użytkownicy: 100% wzięli odc. (unwell), ale jak się do niej dostać - nie mam zielonego pojęcia. (10 pkt.)

1. Street Fighter Alpha 2 68 pkt.
2. Mortal Kombat Trilogy 62 pkt.
3. WWF Wrestling Arena 62 pkt.

Jak więc widać, SFA2 trzyma na całej linii. Wygląda mi się, że jest to bardzo słowne, bo gra jest naprawdę świetna. Pozostali dwójka też jest super i radzę się z nią zapoznać. Bo właśnie niedługo kolejna fala gier Street Fighter 3 X-Men Children of the Atom, Marvel Super Heroes i X-Men vs Street Fighter. Muszę się w tym miejscu pozmyć, że Capcom jest jedynym z moich ulubionych producentów gier i jeśli nadal będzie robił tak świetne gry (SFA2, Resident Evil, to nie powiem nam zapominać).

PS: Proszę odc. do Fala - nie pomocy którego przeciwnika nie byłoby jego przeciwnika.

Julia





lamany klasyczny widok z gór, i drugi - zła pleców postaci. Ta druga opcja świeża nam poczucie pełnego trójwymiaru, dokładne odwzorowanie polizone w odległości czy jasność. Ten nie jest plaski, są wzniesienia, góry, ślapy, a będąc na płaszczyźnie widzimy rozciągającą się o białą falę. Nie chciałbym tu nadużywać słów zachwytu, ale każdy kto to zobaczy będzie musiał przyznać mi rację. Do tego dochodzą jeszcze świetnie zrealizowane sakwancje pojedynków. Kamari widać jak w

gram w bardzo przyjemny sposób uczucie gracie znacząco komand występujących w grze, mamy okazję zobaczyć dokładne i barbarskie przebiegi. Odbijając się to w ten sposób, że niepotrzebnie po prostu okładając nam przed oczami umiemy podziwiać magiczne, okładając przy



cię oświeca wciągają. Jak już wcześniej powiedziałem, nie widamy zmiany grafiki pomiędzy sakwancjami. FMV a same gry. Czy się tak za sprawą znalezienia wyrenderowanych tła, przy których przyjdzie nam się poruszać. Nie są to jednak statyczne obrazy, jakie zastawiano nam chociażby przy okazji gry Myster. Światło migocze, opień "tęczy", poruszają się kłosa smagane wiatrem - widzimy to sprawa właśnie naturalnego, dopracowanego w nadrobnych detaliach świata. Takie sposoby wyświeclenia grafiki nie jednak pewnie małą wadą, natomiast, kiedy na przykład, przechodzimy przez osadę podczas zachodu słońca, ciemna rzucają wstęgi dymu i podmioty, są nie nasze postacie, które są już liczone w czasie rzeczywistym. Kiedy jednak spojrzemy na te wspaniałe okazywanie zwierzęcych uwagi na tę całą perfekcję i dobiągniętość wykonania, to ta drobna usterka zupełnie przestaje być istotna, a wychodzi, że ja po prostu się czepiam. W rzeczywistości tego samego przepływu graficznego trudno się dopatrzeć w jakiegokolwiek innym grze. Warto też zwrócić uwagę na same postawienie się pomiędzy kolejnymi misjami, czyli po prostu dochodzenia po mapie. Wcześniej było dokonanie innych hurobów wydają się być w tym miejscu deprawdy smutniejsze. W FF7 mamy do dyspozycji dwa ustawienia



nałajczonych bajtów, a cztery i sześćdziesiąt mowa uderzenia kwatrowane są imponującymi efektami świetlnymi. Walczyć na otwartym przestrzeni możemy podwójnie rozciągający się w dal krajobraz podświetlony przez zachmurzone niebo, natomiast wewnętrzne zabudowania wokół przykują wzrokowane z uwzględnieniem najdrobniejszych szczegółów odczucia. Walita odbywa się z podaniem na tury, co nam oznacza jak najszybciej, że mamy dużo czasu na zastanowienie się jakąś bronią, wogólnie jakiegoś czasu w danej sytuacji najlepiej użyć. Atakować można w określonych odstępach czasu, tak więc, kiedy nasza postać jest już zdolna do wykonania ruchu, trzeba jak najszybciej wydać jej odpowiednie rozkazy, gdyż w kolejkę czeka już następny wojownik, a przeciwnicy nie śpią. Po każdej wygranej wiśca dostajemy punkty doświadczenia, no i oczywiście pieniądze. Imore to i inny świat, ale kasa kręci się wzdłuż. Wiele cennych rzeczy da się też zdobyć dzięki umiejętności kradzieży. Narazie w grze

możemy mieć maksymalnie trzy osoby. Początkowo można stanowić pewien problem, ale bez słów - szybko zdobywa się umiejętność wymiany członków grupy w miarę możliwości od postaci. Pro-

okcji sposób korzystania z tych doświadczeń. Podobne rzecz ma się przy zdobywaniu nowych, ważnych umiejętności. Jak no wy- z a i wago- miana barwienie nie sytuacja nam towarzyszy- s z e - ych członków w dru-



zyski. Jest to mój zdaniem znakomity rozwiązanie, gdyż unikamy dzięki temu zmudnego oraz czasochłonnego uczenia się metodą prób i błędów. Autorzy zastosowali nam po prostu ten opcjonalny poczetku gry. Rozpoczynając zabawę mamy do wyboru jedynie dwie pozycje: New Game oraz Continue. Proste, praw-



da! Wszystkie dalsze potrzebne wiadomości zdobywamy po grze. Najwyższy czas na kilka słów o opowieści audio. Cóż, także i od tej strony trudno cokolwiek programowi zarzucić. Muzyka jest w zasadzie niezła.



częścią gry, podkreśla momenty smutne i wesołe, doskonale komponuje się z całością rozgrywki, tworząc zupełnie niepowtarzalny klimat. To także dzięki opowieści dwujęzycznej, która tak wyśmienicie wpływa na nasze emocje i odczucia. Gra jest po prostu tak doskonała. Dobrze dobrane do danych

naszemu systemowi jak na RPD rozwiązanie. Zauważcie również, że jest to pierwsza gra, która została w naszym czasopiśmie maksymalnie noty 10 chyba o czymś świadczy. Wraz z FF7 dostajemy trzy kompaktowe przewodowniki, które dobrze służą na długie, długie godziny.



Plac

sygnaty muzyka potrafił połączyć naciąg na pewne elementy scenariusza, mające następnie na bieżąco wpływać na dalszy tok wydarzeń. Jak więc widzicie, Final Fantasy 7 to gra wspaniała pod każdym względem. Produkt ten odznacza się od strony technicznej, jak i grywalności. Zastosowanie wielu pięknych, nowszych zapożyczonych z innych gier, programistów zadbał, aby gra to chwilę zastatkowała.



Dajemy Twojej Konsoli TO CO LUBI

Najnowsze GRY Akcesoria

Korzystne RATA na cały KRAJ

Sprzedaję wysyłkowa - zero kosztów przesyłki

Zapisy na tytuły przedpremierowe

DWA LATA GWARANCJI NA KONSOLE

Grafika 5
Muzyka 5
Grywalność 5

Ogólnie

5

OMEGA S.C.
87-100 Toruń
ul. Słowackiego 90

tel. (54) 33-44 336-63
tel. (54) 654-90-28
tel. 0-600-354-884
C.A.T. ODPOWIEDZ
e-mail: paxs@poczta.onet.pl

ACE COMBAT 2

Na PlayStation mało jest gier symulacyjnych, pozwalających zasiedzieć za sterami „sprężu latającego”. Na szczęście wspólnie firma NAMCO wychodzi naprzeciw wszystkim miłośnikom podniebnych ewolucji ze swoją najnowszą grą - ACE COMBAT 2.

Grać wolei się w rolę pilota-nawika, więc z góry wiadomo, że cała gra będzie obracać się wokół pędzędzy. Na gracie czeka jedna kampania złożona z ok. dwudziestu etapów, to różnym stopniu trudności. Na dodatek stworzysz nie jest kinowy i różnie możliwości wyboru zła. W sumie gra zawiera około trzydziestu, bardzo zróżnicowanych misji.

Latać możemy za sterami kilkunastu samolotów, używanych przez NATO i Rosję.

Zaczynamy od starych maszyn, takich jak MiG21 czy F4, później przechodzimy się na współczesne konstrukcje typu F16, by w ostatnich misjach zsiadć najnowszymi samolotami: SU26, MiG31, F22, F23. Samoloty opisane są kilkoma cechami: różnią się nie tylko danymi na papierze. Np. samoloty F22 i F23, choć różnią się nie tylko danymi na papierze. Np. samoloty F22 i F23, choć różnią się nie tylko danymi na papierze.



Samoloty opisane są kilkoma cechami: różnią się nie tylko danymi na papierze. Np. samoloty F22 i F23, choć różnią się nie tylko danymi na papierze. Np. samoloty F22 i F23, choć różnią się nie tylko danymi na papierze.

Serie misje są bardzo zróżnicowane i składają się z różnych typów zadań: walki powietrznej, walki z ziemią, walki z innymi samolotami.

Oczywiście znajdują się tu także klasyczne zadania, jak przeciwwywiadowcze, rozpoznawcze, ataki na cele naziemne.



czy też eskorta własnych bombowców, jednak największą przyjemność sprawia mają nie spychane w innych grach tego typu przeloty kanionem, potrafi wstrzymać oddech i podnieść poziom adrenaliny, kiedy bokałom śmigłowi pomiędzy wąskimi ścianami, jednocześnie odpalając rakiety w kierunku przeciwników stojących na dnie tegoż kanionu. W inną misję C130 HERCULES zmusza zaparkowane na spadochronach, a my musimy je zniszczyć przy pomocy działka. Jednak najbardziej oryginalną jest misja, w której stajemy się o godzinie 14:57, a nasz samolot wchodzi do gigantycznego bunkra o 15:00 do tego czasu powiniemy zabić się samolotami wroga, a następnie wlecieć otwartym wejściem do środka bunkra i zpowalać najeźdźców.

Zadania przydzielone wykonawcy w przeciwnych warunkach atmosferycznych - o różnych porach dnia. Wybuchy rakiet zaburzają spokój meksa, gdy o zachodzie słońca wpadnieś zobaczyć jak cienie rzucane przez budynki wydłużają się, obrona znikła na pewno zdowiesz się, gdy usłyszysz świst rakiet w środku nocy.

Ważną rolę w grze odgrywa burza, gdy twój radar przesłania działka. Tętno wzrasta, a ty musisz być ostrożny. W tym czasie nie możesz używać radaru, a twój samolot jest podatny na ataki z powietrza. W tym czasie nie możesz używać radaru, a twój samolot jest podatny na ataki z powietrza.

Tereny działań także są zróżnicowane - od odizolowanych szczytów górskich i gęstych dżungli do obszarów zabudowanych i wiośniowych przetransportu nad morzem.

Essencją walki w ACE COMBAT 2 są pojedynki w powietrzu, aczkolwiek często przybierają one formę ciekawych kombinacji. Komputerowe plody różnią się umiejętnościami i stylem prowadzenia walki. Starcie są bardzo dynamiczne i potrafią zająć całą uwagę gracza - po prostu wlecieć i walczyć, nie zwracając uwagi na ewoluującą się z powodu poczyni łodową. W późniejszych misjach istnieje możliwość wyłączenia strzelniczego, choć tego nie polecam - jest to lepiej, jeśli masz mało i w doświadczeniu kochając kase.

Muzyka i efekty dźwiękowe są bardzo dobre. Ryk przelatujących samolotów, szum rakiet, karłow dźwięków i przyspieszających muzyki idealnie komponują się z grą.

W grze 24000.

Jednak największą stroną ACE COMBAT 2 jest grafika i grywalność. Jest to najlepiej wykonana graficznie gra tego typu na wszelkiej platformie. Grafika jest ostro, wyraźnie i realistycznie, a animacja bardzo płynna. Samoloty mają tyle szczegółów, że można je rozpoznać po wyglądzie na jednej misji.



autorzy sobie za celowali, umieszczając słynnego filmowego FIREFOXa! Obłądana widzenia robi takich działań oglądany z walką wysokości - pola ustawienia wyglądają jak prawdziwe. Największą frajdą jest sprawność możliwości latania pomiędzy budynkami i innymi obiektami - przeloty bokałom pomiędzy przesłaniem mostu czy śmigłowiec z przyspieszeniem dwóch Machów pod platformą wartowniczą wywołują niekontrolowaną ruchy głowy i innymi częściami ciała.

ACE COMBAT 2 jest kolejną, wieloletnią grą ze sterami NAMCO. Można polecić ją każdemu, nawet gdy nie przepada za symulatorami - ACE COMBAT 2 ma charakterystyczny styl i jest bardzo przyjemna. W tym czasie nie możesz używać radaru, a twój samolot jest podatny na ataki z powietrza. W tym czasie nie możesz używać radaru, a twój samolot jest podatny na ataki z powietrza.

P.S. Stworzenie koncepcji trzeba przełożyć na EXPERT w NWO! Nie można wykonać bezu.

Kaś



GHOST IN THE SHELL

Najpierw był komiks, potem film, a teraz dla posiadaczy PSX'a jest już dostępna gra Ghost in the Shell. Swoją drogą, film ten, w opinii moich znajomych mangowców, uznawany jest za jeden z najlepszych w historii, ale jako że jesteśmy czasopismem o grach, zajmamy się tutaj wyłącznie właściwym nam aspektem sprawy.

W klimat gierki wprowadza nas świetnie wyrenderowana mroźna, oprócz tego podobne klimy możemy oglądać jeszcze przed meczami, a także podczas treningu. Łącznie na płytce zawarto aż siedemnaście sekwencji FMV, a dzięki opcji „Movie Replay” możemy w każdej chwili przywrócić sobie tę już dostępną. Tak więc, na tym polu autorzy gry rzeczywiście się popisali. No, ale w końcu

nagrawdę rewolucyjną, trójwymiarowy engine, dzięki któremu możemy stać się bliźniem po ścianach, sufitach i... A wydawało się przecież, że strzelający first-person perspective nie są już w stanie niczym nowym nas zaskoczyć, a tu proszę pojawia się gra, przed którą górną ten mowu nadrobił wiatr w zęba! Teraz nie jesteśmy ograniczani przez ściany lub zapory, a dowolne sytuacje możemy oglądać w szczyt głową w dół. O ile jest przyjemnie, kiedy przeciwnicy potrafią to samo! Taki wachlarz ruchów daje nam, graczy, uczucie pełnej swobody w kierowaniu bohaterem - to jest dopiero trzeci wymiar! Przypomniło mi się w tym momencie, że ktoś stwierdził niedawno, że PSX nie jest na tyle „potężny”, aby pościgać w pełni trójwymiarowy engine Quake'a. Ludzie, przecież od strony technicznej Ghost in the Shell wyprzedza produkt ID o kilka lat świetlnych. Wódmwy jednak do samej gry

tym wszystkim mówię? Ano po to, aby udowodnić Wam, że jest to produkt naprawdę niesłabnący i nie ma tu mowy o nudzie czy monotoni.

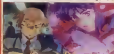
Kolejnym plusem jest fakt, że program obsługując analogowy joystick Sony (ten, w poprzednim numerze stało się jeszcze przyjemniejsze i łatwiejsze. Pierwszym taktu miało ukorzyć przy pomocy standardowego padu cyfrowego, a następnie „przeładować” się na „analog” - nie ma „analog” - więc, ten nie wydawał się sobie gry na joysticku cyfrowym, to go po prostu nie jest „to”. Do tego dochodzi jeszcze świetna opowieść audio. Co prawda za muzykę trudno nie przeoczyć, ale możliwość ustawienia dźwięku 3D Stereo (czyli dźwięk przestrzenny) daje efekt wprost niesamowity, a to w połączeniu z dynamiczną postaczą graczy nie spowodowało mieszanki słów i buławy. Aż miło pokładować w przewidywaniu tonu głosu w rytm pulsującej muzyki, doświadczenia ma ma chwila wytchnienia.

No i wydawałoby się, że wszystko jest tu ładnie, pięknie, ale jak to zwykle bywa - nie ma róży bez kolców. Żyłka mnie tu jednie rzeźci. Mianowicie wyróżnia swoje największe minusy, co

no i wydawałoby się, że wszystko jest tu ładnie, pięknie, ale jak to zwykle bywa - nie ma róży bez kolców. Żyłka mnie tu jednie rzeźci. Mianowicie wyróżnia swoje największe minusy, co



cu największe jest sama rozgrywka. Mamy tu do czynienia z osadzoną w trójwymiarowym świecie strzelanką. Stwierdziłem swego rodzaju cyberpecham, którego potęgę mierzona byłaby w stanie zastąpić małą armię Górcer standardowego karabinu ma-



Scena z Dema gry „Ghost in the Shell”



zynowego dysponujemy także samonaprowadzającymi karabinami oraz granatami. To nie o dwa pierwsze zabawkę nie trzeba się martwić, to broń naprawdę, czyli granaty, nie dość że są limitowane, to jeszcze możemy zabraknąć tylko trzy. Ale bez obaw, karabin nie całkiem apok się zanurza, a dzięki karabinowi możemy jest słodowe taktyki „wypal” i „zapomnij”. Do wyboru mamy dwa wodoru z tyłu lub z wnętrza „postrzu”. Na jest to jednak taka typowa doomowska nawalnia. To, co wyróżnia „Ghost” od takich tytułów jak chociażby „Tenka” czy „Exhumed” to

Do wypełnienia czeka nas kilkadziesiąt 2D-miowych map, są to m.in. szpital, w mieście (wspina się w nocy na drapadze chłopi, co!), dziesięć na ładunków wybuchowych, pełnił przed kanały (klastrofabryczni), a nawet rozgrywkę na otwartym morzu. Na końcu każdego etapu czeka wielki boss, którego zadaniem jest oczywiście maksymalne ułudzenie samą grą.

Warto w tym miejscu wspomnieć jeszcze o małych tajemniczych, które stanowią znakomite przeciwniki przed północnymi kaskadami. Po co o

uprawa, że przy pierwszej chwili, a potem program nie jest za bardzo w stanie zrymować nas zachwycić. Nie przesadź, to jednak fakt, że jest to produkt niezwykle świeżością i powściągnięciem się znaleźć w kolekcji każdego PSXowca. Szczegół polecam.

Paweł

Grafika 4
Muzyka 5
Grywalność 5

Ogólnie



ODDORLD: ABE'S ODDYSEE

„Miejsce, w którym żyje i o którym Ci zeraz opowiem, nie należy do tego świata. Nie sądzę, byś kiedykolwiek mógł tu trafić. Nie mógłbyś sobie nawet wyobrazić takiego miejsca. To miejsce, w którym się urodziłem i w którym żyję. Żyje? To za dużo powiedziane.”

Egzystuje? Już lepiej. Moje życie to tylko nędzna egzystencja niewolnika. Wykorzystywani przez naszych władców do granic wytrzymałości, pracujemy 20 godzin na dobę. Ciepłe zastraszanie, ciągłe pod nadzorem okrutnych strażników, żyjemy w tym przemysłowym, zanieczyszczonym i skorumpowanym świecie. Mógł się, żeby Tobie nigdy się to nie przytrafiło. Pewnie nie chciałbyś nawet wiedzieć, jak to miejsce się nazywa. Ale powiem Ci - to miejsce to nasz świat. OZWIWNY ŚWIAT.

A kto ja? Nazywam się Abe, pochodzę z rasy Mudzandów. Kiedyś byłem, nawet wybrany Pracownikiem Roku, ale teraz jestem tylko

coś się alarm, ale mnie to już nie obchodzi.

Musiałem coś zrobić! Przede wszystkim ratować siebie i moich braci.

„Ale teraz wiem, że sam nie dam rady. Pomóż mi!”

I w tym momencie wkaczasz do akcji Ty. Tylko od Ciebie zależy czy Odyseja Abe powiedzie się, czy nie. ODDORLD ABE'S ODDYSEE to pierwsza część serii ODDORLD. Oprócz ABE'S ODDYSEE, firma GT Interactive

zamiarła wydać jeszcze 4 gry z tej serii. ABE'S ODDYSEE jest wprowadziny na niesamowitych Anomal World Jedną z gier w serii ośmiów i Flak-backu. Jest to więc gra którą Anglicy nazywają „puzzle-platformer” - platformowka z elementami logicznymi. Naszym zadaniem nie jest pozyskanie jakichś bohaterów typu „nieśmiertelność” czy „dodatkowa tytuła”, albo prześladowanie z jednej platformy na drugą. Tu trzeba czasami się naśle nagłówek, by osiągnąć jakiś cel.

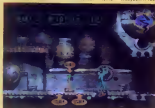
Takie rozwiązanie game'ów może się okazać znakomite, ale może też być niewypałem. W tym wypadku ocena wypadła pośrodku. Ale po kolei.

Intro jest znakomitem. Doskonale wyrenderowane bod tym wyglądem jedno z najlepszych, jakie widziałem. Przedstawia nam fabułę

i umiejętnie wprowadza w klimat gry. Podkreśla przynależność kontroli nad Akiem. Twoje podstawowe zadanie to uciekać z Rapture Farms i uwolnić wielu współczynnów. Asortyment ruchów Abe jest bardzo bogaty. Niezwykle gwałtowny, sprężysty, wspaniały skok, słuch, wspinać się tutaj sta-



dec, rzadziej bieraniem lub gwałtownie, roznosić z napiekami i strachem. Jedną z rasy z Twojego gatunku już używał swoich mocy psychicznych. Opanowanie tych umiejętności to podstawa przetrwania. A lewo nie jest - na swoją drogę. Spotkasz wrogów i stajemy się przeciwników, naszych tylko jeden cel: zdobyć Twoją głowę. Wrogowie przeciwników okazują Ci się. Strachnik pływający w wodzie, uzbrojony w siatkę maszynową, Parnie - stworzenie wyglądające jak mała i trudna do pokonania, Sokoł - chwiejny i niebezpieczny. Rozmowa. Ciągnijmy dalej. Slog - ta kreatura tylko czeka aby Cię upokorzyć. Bunt - może stać się nawet za drogi lokomoty, jest głupi, uparty, ale dochodzący go. Można się szybko przebiecować - wykonywał dłuższe skoki. Zostaje odczytany z tego całego bagna - Melok. Biedak potrzebował dużo czasu, cierpieli i odpornych nawiązań, zanim dotarł do niego. Niechciał się równać na szeroki asortyment różnych użytecznych rzeczy i, borykał się z wieloma trudnymi do nadpłynięcia na nie. Ale można je także użyć przeciwnikom, przeciwnikom ludzkości. W-

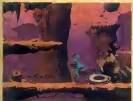


zawiliem miejsca przemysłowym do reprodukcji. Chciesz wiedzieć, jak to się stało? Pracowałem w RUPTURE FARMS - największej fabryce mięsa w OZWIWNY ŚWIECIE. Pewnego wieczoru zmuszone mnie do pracowania po godzinach. Nie przewidziałem tylko, że mogę coś podłuchać. Akurat wtedy odbywał się wielki zjazd wszystkich „grubych ryb”. Był wśród nich także ten nagonny napoleonejski - Melok, szef całego interesu.

Zabawa było bardzo burliwe. Oskarżono Meloków o sprowadzanie polity. Nie należy podjąć. Nikt już nie kupował szarlotek z Parnetów, czy ciastek ze Szwedów. I wtedy Melok uświadomił coś, co mnie wzburzało. Przedstawiał mi produkt nazwany „Nowe i Smaczne”.

Gdy słyszy z nowym produktem zostały pokazane zachowywały się nagi i powinnam przed oczyma. To byłam MY! Nasze rasy Mudzandów zostały przekształcone do postaci. Nie mogłem już tego dłużej słuchać. Ubolewałem. Długo widać kamery i fotokamery wyczuły moją obecność. Wły-





chowane, caged w zupełnie innym
miejscu, gwałty informacyjne, rury
wylewające, przenośne białostki w
miejsce lokalnej windy, granie twierd-
zeń co czegoś słabo, kamienie i kamie-
nie nie, nie, niezadobrowolał mi, miły
chłop, jakie tyś ułamek, ale miły
do łez, nie, film raki na moce
Do szczytów? W niektórych mo-
mentach, gdy ścieżkami na poczt-
ni, napotkam słaby informację
Jakiś na wstę do mojej, czytanie róż-
nych informacji często może wydawać
Człowieka

Jedną z największych zalet ABE'S ODDISEE jest interakcja binetowa z słownictwem. Dotychczas chyba w żadną grę tego typu nie było to tak ciekawe. Modelny np. zaprzęć kłopot z pomiarem, pogadać z nim, uścisnąć go, by poznać z nami albo zająć. Można było też spojrzeć.

Możemy również używać naszych mocy psychicznych. Jest to bardzo pomocne, gdyż pozwala zawiązać umysłem wszelkie problemy i wątpliwości. W ten sposób można pokonać strach, będąc niezadowolonym, po niemal całym kompleksie, wykonać trochę czynności, a nawet zlikwidować niewygodnych przeciwników.

Kita sione o gramie audio-wizual-
nej. Ciepły grzbiot jest bardzo dobry.

oczekujących, lecz chwilemi zbyt sztywne i monotonna. Wpływ na to ma zapewne przynajmniej jeden czynnik. Również dobre efekty dźwiękowe wybuchy i wystrzały, odgłosy oddalających lub zbliżających się kroków, szum pracujących maszyn. Anomalia jest bardzo dobra, płynna i wyraziście wygląda naturalnie. Muzyka w grze jest w głównym menu jest raczej przegnana, nie się do słuchania przesadnie pasuje do klimatu WOG ŚWIATA. Wracając do listy, nie zauważyłem jednak ekskursu - Abie przypomnieliśmy o naszym poprzednim spotkaniu. Abie oczywiście

gra, nie heduje się do słuchania przema-
niale dzieci, jednak pasuje do klimatu
wiry DZIWNEGO ŚWIATA. Wracając
złaziła do gniazła, nie zauważyła
badnego scrollingu ekranu - Abc grze-
Pierwsza się pomęczyła naszymi
lokalnymi, co objawia się oczywiście
doświadczaniem od po-
wien coś innych. Ogó-
nie mówiąc, audio-wid-
elne gra prezentuje się
standardowo, czyli do-
bitnie

Znakomitym uzupełnieniem gry są wspomniane sekwencje FULL MOTION VIDEO.

Sz. świetnie zmonitowane, wspierane i renderowane i w zaskakujący sposób uzupełniającą tabulę. Celem zaskakowania jest w ten sposób, aby grać na własnym wzroście, z jest to znacząco różniący i to jest koniec inta. Gdy wstał zbiór się ku końcowi, myślałem, że zająć się coś doczyta, a tymczasem program w sposób niezauważalny przechodzi od FHM do samej gry! I takich sytuacji jest wiele: To naprawdę robi wrażenie

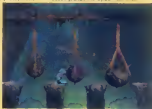
W. mapu. mapu. wotat. wotat.

**gry dla dwóch
graczy - Ciel
na pok. 7 - za-
pytanie: Odrz
po wybraniu tej
opcji można w
dwoje pomóc
grać Above**

W grze atniwy mogli-
weś bzdru sleri gry w kaudyn
monenca, bo bzdru uatwa naze
zdane. Pocoste opci są stande-
dowe.

Podsumowując ABE S ODDY SEE to mieszanka filmu i gry, która jest pewnie odmienną w tym całym trójwymiarowym szaleństwie. Jeśli byłeś fanem Flashbacka, to nie ma się, żeby DDDWOULD Ci się nie spodobać.

James's pedigree may be traced to 1880.



zobuła się rozczarować. Doświadcze-
zaniem się do tej drugiej grydy
Jako performansowa-logiczna gra przesła-
nca także dla młodszych graczy,
ABE'S ODYSSEY może okazać się
zbyt trudna. Kłosa zagadek oraz przebie-
gu sekwencji zjawiskowych mogą
doprowadzić do zawalenia pały.
Z drugiej strony, te wspaniałe linie i
ponury, przysięgający klimat. Jedni-
knie powtarzam: mamo, u mnie gra
racja; rozczarowała i po takiej sek-
retówkowej, w zachodnią, prasie opo-
wiadaliśmy się całokształt, to jedni-
knie kłosa wina "trochę pogad"; wty-
dy mocno na pewno znaczą kłosa, tak-
że, które przekonywają Cię do ter syry. Czy
nie, ale może być łatwiej.

Case 1:20-cv-00040-UNA Document 1-1 Filed 07/20/20 Page 1 of 1



Grafika	4
Muzyka	4
Grywalność	3

Ogólnie

③

Tytuł

1 Tomb Raider



2 Resident Evil



3 Soul Blade



4 Tekken 2



5 V-Rally



6 ISS Pro '97



7 Total NBA '97



8 M. Kombat Trilogy



9 Formula 1 '97



10 Pandemonium



Wielce się cieszymy, iż do tej edycji CHARTSÓW nadeszła liczba aż tak wiele propozycji. Świadczy o tym nie tylko i wyłącznie o fakcie, że z dnia na dzień zyskujemy nowe, coraz ciekawsze tytuły, za co serdecznie dziękujemy.

Pierwsze miejsce w tym miesiącu zajęła ponownie gra Tomb Raider. Ona stała się, który najbardziej nie zmieniła od ostatniej edycji. Czyby główna bohaterka, posiadająca dwa poważne, potężne srebro, czyli pistolety, miała znowu zostać na szczycie listy na stałe? Poczekać, zobaczymy. Na drugim miejscu uplasował się klimatyczny horror Resident Evil. Trzecie miejsce dla szybkiej, efektownej nawianki Soul Blade.

To wszystko w tym miesiącu. Póki co - dziękujemy, a i o więcej prosimy.



Nowe na liście



Przejeżdża bez zmian



Awans z miejsca X



Spadek z miejsca X



Powrót na listę

JAK
GŁOSOWAĆ ?!

Aby głosować, naderżając swoje propozycje na kartkach pocztowych Wydrukuj 3 tytuły. Propozycje nr 1 dostanie 3 punkty, druga 2, trzecia 1 punkt. Głosujcie więc na gry, które spędzają san z Waszymi powiek. Czekamy.

SKALA OCEN

1

ta gra to tragiczne nieporozumienie

2

ta gra może kupić tylko wyjątkowy zapalnik i wyłącznie na własne ryzyko

3

ta gra to nawet niezły pomysł, choć mogło być trochę lepiej

4

ta gra jest świetna, konsola wygląda na nieco przegrana, a recenzent otrzymał spory rachunek za piąk

5

absolutne чудо, ta gra jest wspaniała pod każdym względem, przeć w redakcji ustali - wszyscy grają

Uwaga! Ocena końcowa nie musi być wypadkową ocen czytelników

Wśród osób głoszących na listę przebojów rozlosowano nagrody.

W tym miesiącu otrzymują je:

Gracyna Brańczyk
Katowice

Arkadiusz Adach
Drawsko

Krzysztof Frankowski
Łódź

Nagrody prześlemy pocztą.

Czekamy na Wasze głosy na
Następującą Listę Przebojów.



PSX



FINAL FANTASY VII

TRANSPORT TYCOON

L. J. Użyłszyłem głos krowy w oborze. Wiedziałem, że na mojej farmie nie zbije dużej forsy - wypadłoby pomyśleć nad czymś, co przyniesie duże dochody. Kopalnie złota - pomyślałem - nie, to już było. To może jakaś kradnąca konie banda - ale, to przecież nielegalne, więc co? Wypiem kolejnego, w moją głowę rzuć się coraz ciemniej, napoje pastora były najlepszą - uderzały naprawdę szybko. Co robić?

Co robić? Nie mogłem wpadnąć na konkretnego. Było już późno.



Wesoła przygoda - strasznie jeden głośny i pobył na polanie pamiłko. To nie wiem kiedy bym się obudził. Był piękny poranek, moje potężne zęby czy sądnie przebiegły kąc w moją głowę, co je wrócić roblem? Nie pamiętam. Na, teraz, teraz, przebiegł mój sen, a może to nie był sen, wszystko było tak naprawdę. Pamiętam uśmiech w dzień, duże palenisko, zapachy, który opowiadał coś o ewolucji ludzkiej, autobusów, żelaznej kole, a od chłodu? Potrzebuję do pracy! Zbuduję swój samochód - jeżeli z pierwszych modeli znanej amerykańskiej firmy - i udam się do miasta. W śnie nie pamiętam prosto do spowitej Taty. Zapytał czy nie odwieźć go do domu. Przypomniałem sobie drzewo pełne i zgłębiam się, ale za pięć sekund, żem uśmiechnął się i dał mi puste. Nie mam więcej pytań. Odwołam go i natychmiast udam się do banku. Zgadzi się pożyczkę sześćdziesiąt tysięcy 200000 dolarów. Udam się do domu i zastanawiam rozmyślałem napełniając miast w najbliższej okolicy. Zbudowałem sied autobusów, przegię, żem zaczął naprawiać, a je przyciągnęli dziesiątkami bogactw i piękną starość.



Tak właśnie drogę gracz może wygłędzić i swoje przyszłość. Jeśli tego chce, to nie musi wiele czasu poświęcić, wystarczy sięgnąć przy komputerze i wesoło wciągnąć z Transport Tycoon produkcję znanej firmy Microprose. Po wyborze poziomu trudności lub definicji własnego, gdzie ustawisz liczbę i inteligencję przeciwników, ilość miast i fabryk, ilość pożyczanej gotówki i stopień opłacenia kredytu, rodzaj terenu, koszty budowy, ewentualnie popadów itp. Ponadto w opcjach ustawisz walutę, jednostkę odległości,

rodzaj lewo- lub prawostronny, napływ mostów i tuneli lub amerykańskiej itp. Teraz pozostały jedynie rozpocząć rozstrząsać własne, sieci transportowe. Siad to opisać się na komunikacji autobusowej, kolejowej, morskiej i powietrznej. Na początku warto zacząć od autobusów. Wystarczy znaleźć odpowiednio duże miasto i ewentualnie dwa pokonanie w niedużej odległości od siebie i wbudować dwa dworce, autobus, wstawiać linie na której będzie jeździł i hętył - kasa zaczyna napływać. Można wybudować kilka dworców więcej, ale nie należy przesadzać, gdyż wtedy stanie się mało rentowny. Po jakimś czasie linie autobusowe warto zamienić na kolejowe, które są znacznie tańsze w eksploatacji. Linie kolejowe mogą służyć również do połączeń z fabrykami, a na tym kasa jest spora. Potrzebne jest też transport powietrzny. Jest on okrutnie drogi, dlatego korzystanie z samolotów powinno być odpowiednio ograniczone - do czasu oczywiście. Samolotów opiera się używać do przewozu wartościowych towarów. No i jeszcze statki, które są w ogóle na braku miast i zakładów w pobliżu domów wodnych są w zasadzie nieopłacalne. Mam zdaniem mogły ich nie być wcale, w każdym razie je z tego środka komunikacji nie korzystam (nie mam choroby morskiej - jakby ktoś zapisał).

Co jeśli czas dostarczyć informacje o potrzebie pojęcia punktu „A” z punktem „B” - także połączenia są wyszczególnione, więc należy liczyć okazywanie zrozu do konkurencji. A właśnie - konkurencja. W zależności od tego, jak ustawimy opcję na początku gry, będzie ona bardziej lub mniej

uciążliwa. Wytyczył ich nie jest tak łatwo i wiele trzeba czasu zanim usunemy ich z „pole bitwy”. Wano od czasu do czasu wykupić trochę wysiłku; teniś biega na własność wykorzystywanie usług komunikacyjnych w danym miejscu. Daje nam to ten luksus, że nie trzeba nas nie jechać po drogach w tym miejscu. Istnieje jeszcze kilka trików - najlepiej powiedzieć, że trzeba być po prostu najlepszym, najszybszym, najmądrzejszym i naj, naj, naj, a nawet MDX nie da rady.

Gra, mimo wyjątkowo topornego stylu, jest interesującą publikacją z doskonałym gier strategiczno-ekonomicznym. Grafika jest super, dużo szczegółów, szczegółów, co daje takiego kopa, że aż doży wysiłku. Ciekawą propozycją jest możliwość przeliczenia się w trybie trójwymiarowy, gdzie gra wydaje się dość szybkie. Muzyka z kaskadą, jak w większości gier, całkiem miła i przyjemna. Ale jest jeszcze kilka drobnych wad, o których należy napisać, choć nie mają one większego wpływu na grzywalność. Po pierwsze, jak już wspominałem, inter-



fejs - straszny. Po drugie, w trybie trójwymiarowym, w odpowiednim zdaniem linie przesyłane na ekranie są niezbyt. Po trzecie, czas w gry jest zbyt wolno. Po czwarte, samochody nie potrzebują wyprzedzić, są niejednokrotnie powolniejsze korki. Po piąte, są trochę, trochę - kilka drobnych błędów. No, to do boju i konkurencji z drugimi tytułami.

Scenariusz

Grafika 4
Muzyka 4
Grywalność 4

Ogólnie

4



Wieloletnia droga do C19, czyli...

Waga są opory na różne okazje? Na torach pogoda czeka na Ciebie z ustawionym w pi-stopie, o czym zawiadamia Cię techniczny głos radia. Za mało na-
magnesu? No, to - włączcie magnetyki.

I A gdyby tego było mało, to zobacz sobie telewizyjny zapis ostatnich okrężeń - dostępny w opóźnieniu. Jest to graficzny zapis tego, co się działo na całym okrążeniu. W formie wykresu odzwierciedlenia prędkości, hamulców, skrajnych błądów i zmiany szybkości. Naprawdę, nie wiem co można jeszcze wymyślić.

Gra posiada wiele opcji konfiguracyjnych. Można oczywiście wybrać pomiędzy automatyzację i ręczną skrajną biegów, wybrać rodzaj ogumienia, zawieszenia, rodzaj hamulców, doświadczyć dość pełnego kłosa, choć nie są to pełne. Można też ustawić długość wyścigu (nawet 70-kilka okrążeń, choć długi wyścigi, no - poziom trudności. Jest ich pięć: od NOVICE do EXPERT. Mając już pewną wprawę po pierwszej części gry, mam kłopoty na poziomie NOVICE. Nie wyobrażam sobie, co się dzieje na poziomie EXPERT na co ma wpływ ten zwiększony wskaźnik przeciwników?

Trzeba jechać dość ostrożnie, co drugi okrąg na całym hamulcu, żeby nie próbować niekiedy - między innymi muszycami samolotów - przelotów przeciwników, oblatując bary ostrzeżeń i pospiesznie zrywać do przodu. Uwaga! na stan swojego wozu - zdarzyło mi się nie dojechać do mety z powodu zaniedbania lub odwrócenia kół, czy przebiegłych opon. Mimo iż w dalszym ciągu jestem na tyle na tyle symulacją, jestem naprawdę małe zaskoczone dokładnością ostrzeżeń i poziomem realistycznym.

Między grę w dwóch trybach Arcade i Grand Prix. Arcade to po prostu beztroskowe i widowiskowe gonienie, wypadki zdarzają się trymunkowo, zdarzają się z kolei na Arcade i Time Attack. W pierwszym opisy Twoje zadanie to ukończenie wyścigu w pierwszej trójce na pięciu najwyżej

szybko torach. Po zakreśleniu jednego przeciwnika do następnego. I tak dalej - na wyższych poziomach trudności. Opisy Time Attack to nie innego jak jechać na czas. Musimy wyjechać jak najszybciej z prostych.

Grand Prix Mode to esencja tej gry, łącząc się w jednego z czterech kierowców lub własnego, stworzonego przez siebie, zadaniami skrajnie trudnymi i regularnymi torami, walcząc o Mistrzostwo Świata. Tutaj już nie ma zerów, trzeba się trzymać reguł, a przeciwnicy nie są wymyślni. Przed każdym wyścigiem mamy 60 minut na zapoznanie się z torami. Potem zaczyna się sesja kwalifikacyjna, która trwa 12 okrążeń. Od jej wyniku zależy nasze miejsce na starcie wyścigu. Potem już tylko przed okrążeniem (w nagrodę, szę, wariacji, mała podum ewentualnie i następnym wyścigiem) i tak do końca.

Można zapisać ostatek na dowolnym dodatku do F1 97. Jest to tzw. Split screen, czyli możliwość grania w dwie osoby przy jednej konsoli. I Grac opisy, gracie się w dwóch na jednej konsoli, był jednym z najlepszych sposobów punktów poprzedniej wersji, ale tutaj już jest, to lepszy niż w poprzednich trybach. Graców więcej nie znam, nie jest więcej głośniejszy niż innych szczegółów, więc nie wybrać pomiędzy lub pomiędzy jakimiś innymi. Ostatek widać głośniej - więcej widok. Opcyjnie Split Screen Mode można ustawić tak w Arcade Mode jak i w Grand Prix Mode. Możliwość rozgrywania całego sezonu z kumplem - to jest to!

Podsumowując w swojej kategorii jest to zdecydowanie najlepszy tytuł w swojej platformie. Gra inna niż inne



mużniewa w oczach - uszkodzenia, awarie, uszkodzenia opon, zmniejszenie ilości paliwa (jak flagi). Cóż są to ostrzeżenia i informacje o tym, co się dzieje na torze. Została flaga to po prostu ostrzeżenie za niebezpieczną jazdę. Błąd czasu to jedyne drugie ostrzeżenie, składają się z kłosa do czasu - dys kwalifikacji. Jest ostrzeżenie, jest w porządku - se-
dnowa pokazała Ci flagę żółtą. Czerwona oznacza zakończenie wyścigu (czas awaryjny). Ach, wyścig też wspomaga kierownicy i na torach - wtedy dopiero dochodzi do tego F1 97.



recenzje

Racer i V-Rally, powstał swoją oprawą audio-wizualną, dopracowanym sprzętem i realizmem oraz gigantyczną grywalnością. Jest to produkt obok którego żaden inny produkt nie może przetrwać. Właśnie dlatego, że w moim przekonaniu jest to najlepszy produkt, jaki kiedykolwiek powstał. Właśnie dlatego, że w moim przekonaniu jest to najlepszy produkt, jaki kiedykolwiek powstał. Właśnie dlatego, że w moim przekonaniu jest to najlepszy produkt, jaki kiedykolwiek powstał.



Właśnie dlatego, że w moim przekonaniu jest to najlepszy produkt, jaki kiedykolwiek powstał. Właśnie dlatego, że w moim przekonaniu jest to najlepszy produkt, jaki kiedykolwiek powstał. Właśnie dlatego, że w moim przekonaniu jest to najlepszy produkt, jaki kiedykolwiek powstał.



Właśnie dlatego, że w moim przekonaniu jest to najlepszy produkt, jaki kiedykolwiek powstał. Właśnie dlatego, że w moim przekonaniu jest to najlepszy produkt, jaki kiedykolwiek powstał. Właśnie dlatego, że w moim przekonaniu jest to najlepszy produkt, jaki kiedykolwiek powstał.

Właśnie dlatego, że w moim przekonaniu jest to najlepszy produkt, jaki kiedykolwiek powstał. Właśnie dlatego, że w moim przekonaniu jest to najlepszy produkt, jaki kiedykolwiek powstał. Właśnie dlatego, że w moim przekonaniu jest to najlepszy produkt, jaki kiedykolwiek powstał.

Grafika 4
Muzyka 5
Grywalność 5

Ogólnie

4

DIGITEL

Firma Handlowo Usługowa
43-300 Bielsko-Biała, ul. Cyniarska 34

Konsole Sony PlayStation Nintendo 64

Największy wybór akcesorii na Podbeskidziu

JOYSTYKI, PADY, KIEROWNICE, GŁOŚNIKI, KARTY PAMIĘCI I WIELE INNYCH !!!

KONSOLA GAME BOY I NOWOŚĆ POCKET W RÓŻNYCH KOLORACH !!!

Nowość! Zabawka w sprzedaży wysyłkowej
Już dziś możesz zamówić za jedyne 45 zł.

TAMAGOTCHI

Zadzwoń po pełną ofertę hurtową i detaliczną !!!

tel/fax (033) 12-36-50 wew. 354, gsm: 0 601 78 35 53

TIPS & TRICKS

WYTUŁ
I KONIECZNE
ZACHOWAJ !!!

Czełem waznik!

Oto kolejny zestawik melych „oszukiwstw” do gierki
Bierżcie więc i grajcie! Czekamy na Wasze tipsy!

2

Z EXTREME.

Kombinacje specjalnych ataków

State Board Δ X □ □
 SnowBoard Δ □ □ □
 RollerBlade □ □ X Δ
 MountainBike X □ □ □
 oraz X □ □ Δ

A

AGILE WARRIOR

Oto kilka kodów dających broń, pa-
two rd. Zapamiętaj go i wpisz:

□ □ □ □ ↑ Δ Δ Δ → ○ ↓
 X Δ Δ Δ ○

← □ □ □ □ ↑ Δ Δ Δ → ○ ↓
 X R1, R1, R1, R1, L1 L1, L1, L1, R2,
 R2, R2, R2, L2, L2, L2 L2

← □ □ □ □ ↑ Δ Δ Δ → ○ ↓
 X X X X X X

← □ □ □ □ ↑ Δ Δ Δ → ○ ↓
 X ↓ ↓ ↓ ↓ Δ Δ Δ

← □ □ □ □ ↑ Δ Δ Δ → ○ ↓
 X ○ ○ ○ ○ ○

ABUKA 120% SPECIAL

Dostęp do ukrytej postaci. Kiedy uży-
szysz słowa „Sula Ato, Oahse na”,
niedługo wykorzystasz kombinację klawi-
szy:

↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → X O

także przetestuj do wyboru postaci:
Ina Story Model i naciśnij R1

B

SATTLE ARENA TOSHINOGE

Gdy z bloku wyjdzieś na spasy, wcis-

nij: ↓ ↓ ↓ ↓ ← □

Jarek użyłysz FIGHT, to zadziałało.
Teraz używaj się na JUM i trzy-
maj ↑ + O - będziesz grał jako GATA.

Lukasz Baranowski

BLACK DAWN

Kilka cheatów - naciśnij podczas pau-
zy (Sel - select)

złoty rodzący broń,
 Sel L2 Sel R2 Sel Sel Sel

wrogom,
 Sel L2 Sel R2 □ □ □ □

złoty ukłaskanie broń,
 Sel L2 Sel R2 L1 L1 R1 R1

wielozłota broń,
 Sel L2 Sel R2 L1 L2 R1 R2

siłowo i armor,
 Sel L2 Sel R2 Δ Δ Δ Δ ○

„Perfect” paucy,
 Sel L2 Sel R2 ↓ R1 R2

złota msa,
 Sel L2 Sel R2 Δ Δ Δ ↓ ↓ ↓

BLAST CHAMBER

W menu głównym wpisz:
□ ← □ → ○ ○ ↑Teraz wróć do ekranu i wybierz „Solo
Survivor”. Będzie to działać tylko na
jednego gracza.

BUBBLE BOBBLE

Na ekranie tytułowym wpisać:
→ ← ↑ ↑ ↑ ↑ ↑

BUSBY 3D

Ponadto kody należy wpisać jako
hasło
Level - XLVLCHTMSB

Rundy dodatkowe - XBNSCHTMM

99 Zyc - XMUCHOLIFE

Wszystkie rakiety - XTOOROCKET

oraz kody, których działanie musisz

sprawdzić na własną rękę
XDBUBLOCNC oraz XALLOBUSCR

D

DESTRUCTION GERRY

Jako imię wpisz „DAMAGE” - na-
śmieszelnosc

Lukasz Baranowski

DESTRUCTION GERRY 2

Jako swoje imię wpisz
MACSP00 - wszystkie trzy
CREATIZ 1 - obejrzyj końcówkę
Lukasz Baranowski

F

FORMULA 1 '97

Wpisz jako imię kierowcy
SWINGING SIXTIES - lata 60-ne
VIRTUALLY VIRTUAL - dzwina gralec
ka

LITTLE WHEELZ - male autka
 PIRMAN - gracz poślizgiem z Wipeout!
 ZOOM LENSE - powiększenie
 CATS DOGS ???

BOB CHATTER - oglądanie komenta-
torów!!

SWAP SHOP ??

BILLY BONUS - trzy nowe trasy
 TOO EASY ??

L

LOST WORLD:
JURASSIC PARK 2

Kody do leveli

Level 1. Compsognathus

28 zyc C.C.C.T.S.S.S.X.X.C.S.T
 76 zyc T.T.X.T.S.C.S.S.X.C.S.X

Level 2. Human Hunter

27 zyc T.T.T.T.X.S.S.T.T.X.S
 28 zyc C.C.C.T.S.S.S.X.C.S.X
 57 zyc X.X.X.X.C.T.S.S.X.X.T.S
 70 zyc C.C.S.S.T.T.S.X.T.X.S
 86 zyc C.C.S.S.T.T.S.S.T.T.X.X

Level 3. Velociraptor

24 zyc C.C.T.T.X.X.S.S.C.T.X.S
 30 zyc S.S.C.C.S.T.S.X.S.X.T.C

Level 4. Transonatura Bay

30 zyc C.C.T.C.S.S.S.S.X.T.X.S
48 zyc S.S.X.S.X.C.S.X.T.X.T.C

Level 5. Huran Play

12 zyc T.T.C.T.S.X.S.S.X.C.S.X

Podane niżej kody pozwalają na wejście do ukrytych galerii

Comedy Gallery

X.X.S.X.S.S.X.S.X.X.X.S

Hunter Gallery

C.C.C.X.S.S.S.T.C.X.S.T

Raptor Gallery

T.T.C.T.S.S.S.S.T.X.S.X

S-Bar Gallery

T.T.C.S.T.X.T.S.S.X.T.C

Pony Gallery

T.T.T.C.C.C.S.S.S.X.X.X

M

MAGIC CARPET

W menu opcji wybrać:

△△○○△△○○

i możesz wybrać level

Po wdręgnięciu powyższej kombinacji zapisz grę i naładuj

- △ - aby otrzymać wszystkie czary
- - aby zwiększyć swoją magię
- - aby zakończyć level

N

NUCLEAR STRIKE

Kilka kodów

1. CUTTHROATS
2. COUNTDOWN
3. PLUTONIUM
4. PUSAN
5. ARMAGEDDON

R

RAGE RACER

Oto co musisz zrobić, aby mieć ogromną liczbę kredytów:

1. Ukończ normalny GP w pięciu klasach
2. Pokaż, że kredyty przesiadają do końca. Teraz wróć do ekranu z Save/Load i znowu grę
3. Po tym jak gra się zapisze w łącz znowu normalny GP z pięcioma kla-

sami, i ponownie zobaczysz dostępny biały samochód

4. Wybierz ten wózek i rozpocznij wyścig

5. Podczas odliczania naciśnij start i wybierz Raptor. Po wykonaniu wyścigu bez straty czasu

8. Na koniec wybierz Klasę 1 a powinieneś mieć możliwość zakupu taniego samochodu, gdyż masz 999.999.999 kredytów

S

SPIDER

Kody do leveli

LABORATORY

IFMLC339GPR8F3BF7KT1
C1MMLC339GPR8F3LWGT53
86MMLC339GPR8F3VFD554
FW1MCL339GPR8F3BF7KT1

FACTORY

PW1MCL339GPR8F3380TTS3
BSRMC339GPR8F3VTKK71
WDRDC339GPR8F3LWGT53
8WVLS339GPR8F3EDTTS3
8WVLS339GPR8F3G1QUB4

GITE

8WVLS339GPR8F3LWGT54
85XOS339GPR8F3LWGT54
W9PNT8339GPR8F388LV53
N7KB3Y19GPR8F3V984R5
N7KB3Y19GPR8F30GK4T3

MUSEUM

P7KB3Y19GPR8F38PFGC3
G7KB3Y11GPR8F38PFGC3
H7KB3Y1DPPR8F30XSD54
J7KB3Y1GWP8F31766D1
K7KB3Y1B1558F30XSD54
K7KB3Y1D1658F38TD884

SEWER

V7KB3Y1B1558F3D57DC1
W7KB3Y1GV98F3LCIM95
X7KB3Y1VLN78F31CH1C3
Y7KB3Y1V180F3D57DC1
D7KB3Y1LDRTD02NVCOT1

EX LAB

O7KB3Y1LDRTD03LCD5R3
R7KB3Y118H6T1WTY4R4
S7KB3Y118H6T1TCD5R3
T7KB3Y118H6T1TMY4R4
U7KB3Y118H6T1TC4D1
68KB3Y118H6T151P6C4
68KB3Y118H6T1TMY4R3

STAR GLADIATOR

Wciśnij i trzymaj Select w ekranie głównym podczas wchodzenia do Arcade Mode i

świej się na GÓRE i wciśnij XXXX
□□□△△△X+O, a będziesz mógł grać jako BLSTEIN,

Świej się na HAWTID i wciśnij
□X□□□□X+△, a będziesz mógł grać jako KAPPAH,

chwytaj na BLSTEIN i wciśnij
X□X□X→○△○△L+R1, a będziesz mógł grać jako BLOOD

T

TIME COMMANDO

Ukryty level

wpisz hasło - COMMANDO

Aby dodać energii - zapisz grę, podświetl opcję "Sound FX" i naciśnij

X△△OX△△○○□X

V

V RALLY

Kiedy na białym tle pojawi się napis Infogames naciśnij szybko

↑↓△.○

po chwili pojawi się napis LOCK OFF

Teraz możesz wsuwać następujące kody

←+L1 - włącza czas w Arcade

←+L2 - daje dostęp do 18 tras

←+R1 - zamienia Peugeota 106 na małego Jepsa

←+R2 - w Arcade możesz restartować jak w Time Trial



WARCRAFT II: THE DARK SAGA

Kiedy dowiedziałam się, że Warcraft 2 ukaze się na PSX'a, moje serce zaczęło bić szybciej i szybciej... W moich myślach nie było nic innego - tylko ja, konsola, Ork i święty spokój. Oczekiwania nie miały końca, jednakże z biegiem czasu pojawiło się pytanie, które gnębiło mnie aż do dziś, w którym to gra ugrze mnie, a ja je Pytanie to brzmiało czy gra będzie tak wielkim hitem na PC-eta nie zostanie skomwertowana w spokój, który uniemożliwił wczajniej wspomnianą, wspaniałą rozrywkę? Jak się okazało moje pytanie było...

Do wyboru na początku gry mamy dwie tony - ludzie (to dobry) i orki (to złe), które to tony są sobą boje już od pierwszych chwil. Trudno tak na prawdę powiedzieć, którzy są zła a którzy dobry, ale powiesz że ten jest chyba zgodny ze scenariuszem. Ja zawsze zawsze wybieram orki i nie dlatego, że ktoś tam soważdził, iż lewe jest ukazywać całą grę orkami (to nie jawide - obie kampanie są równie dobre). Dla prawdziwego fanatyka gier RTS (Real Time Strategy) ukazywanie gry będzie polegało na zwycięstwie własnej armii. Każde z nich ma swoją potęgę i chłop u ludu (Peasants) to garść Peasants. Podobnie są nie rzec z ludzkimi Town Hall to Great Hall i, wylazłoby jednostek jak i budynki, wstępują zarówno po jednej jak i po drugiej stronie, lecz są także potężne i budowlne, które są charakterystyczne tylko dla jednej z nich. Aby nie komplikować sprawy i nie psuć wszystkiego dla nas wszystkich to dla nas moim zdaniem w zamieszanych w opisach...

W wersji na PC-eta były napisane dwie kampanie (po jednej dla każdego), a po kilku (kilku) miesiącach można było kupić dwie kolejną. My "Pieskowicz" mamy od razu cztery. Jeżeli ktoś chce wszystkie kampanie to co ma robić? Może grać od nowa lub i urzucić jeden z dodatkowych scenariuszy dodanych na płytce. Każdy z nich ma mapę, na której walczyć musimy przeciwko wszystkim przeciwnikom.

Niektóre zadanie ogranicza się tylko do prowadzenia wybranej rasy przez swoje sprawy wojny. Zdarza się, że moje grę musimy być przez mapę, ponieważ i z pewnami (jeżeli ktoś grał w Command & Conquer to wie), lecz to nie tylko "zdarza". Zwykle wszystkie sprawy się nie nasadzone produkcy, budowy, obrony, ataku. To tak w skrócie

Autorzy zastosowali możliwość wpływania hasła lub też zapisana stanu gry na Memory Cardzie, co jest rozwiązaniem o nieco lepszym od tego w Command & Conquer. Rozwiązanie lepszych od C&C jest tutaj jeszcze wiele więcej, ale nie będę ich wytykał bo fans C&C jeszcze gotowi są mi to posiem wypomnieć. Ogranicza się do stwierdzenia że Warcraft 2 jest po prostu lepszy, no chyba że chodzi o filmy, które w C&C są zrealizowane bardzo ładnie i odgrywane są co miły. W WC2 jedynie pierwszy i ostatni są na poziomie, przerywniki zaś występują tylko między niektórymi mapami i nie wnoszą wiele do zabawy.

Jeżeli chodzi o samą grę to ciekawym rozwiązaniem jest "Fog of War". Wygląda to tak. Na początku cała mapa jest widoczna ekran, pokazywany jej rozmiem jest czarna - oznacza to, że nie było tam nikogo z naszej drużyny. W momencie gdy zbliżymy całą mapę widzimy tylko zarys terenu (poruszających się jednostek wroga nie widać). Wszystko po to, aby jak najlepiej odwzorować rzeczywistość. I aby móc oglądać cały teren łącznie z jednostkami należy albo wyłączyć

opcję Fog of War albo petrować cały teren. Super, no nie?

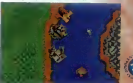
W Warcraft 2 występuje aż trzy rodzaje do produkcji minerali, są to: złoto, drewno oraz ropa. Należy je zdobywać (drewno łącznie) w taki sposób, aby ich ilość odpowiadała aktualnym zapotrzebowaniom (np. po co nam ropy jeżeli prowadzimy walkę lądową). Oczywiście może się zdarzyć, że w którejś mapie wycyfcimy wszystkie kopalnie, złoto, które musimy w skarbu się nam skończyło, a mimo tego potrzebne jeszcze kłosa przyszłego surowca chłodzi na jednostki, które należy odebrać staty wroga. W takim przypadku (zwanym potocznie kłosa,

a używamy go mówiąc "jestem w kłosa") należy jedynie rozpocząć dany mając od początku i zasposować najtrudniejsze stratę na świecie - buduj ludzi z powietrza. No może wystarczy jedynie trochę oszczędzić i lepiej zażądać posiadanymi jednostkami.

Przed rozpoczęciem każdej mapy należy graczowi wysłuchać parę, który informuje o działaniach wroga oraz pozycjach naszych podopiecznych, a także sponoż na samą informując nas co w danej mapie należy wykonać. Z reguły to wystarczą co się nie rzuci i ma rację, a którego kolor nie jest zgodny z kolorem naszych jednostek. I dla delfonów rady na mi! Aby tego



dokonać należy postępować według poniższego planu. Najpierw należy wybudować Great Hall (ostoję) i zacząć być stać on niedaleko od kopalni, żeby chłopy nie musiały biegać gdzieś całą mapę, farmę i kłosa chłopów, którzy muszą pobierać złoto oraz drewno. Jak mamy już wystarczającą ilość materiałów możemy postawić kolejną farmę i kłosa. Należy wyprodukować kilku nocy i kłosów, aby chronić bazy przed atakami wroga, oraz kolejnych kilku chłopów, by produkować obojętne się szybciej. Kolejnym budownikiem powinien być tarcia. Jeżeli wybudujemy tarcia drewno będzie zmniejszone tutaj, dlatego należy pamiętać aby odpowiednio go użytkować. W "dzwon"



12.12.1997

opisy

LEGACY OF KAIN

Od dawnych czasów postać wampira uosobiono z krwiożerczym monstrum, siejącym śmierć i спустoszenie, nieśmiertelnym potworem posługującym się czarną magią, z typowym przedstawicielem chaosu. Aby jednak zdemienić wampira było retrowane światło przed zagładą - to myje się „odiołbine” ze stereotypowym wizerunkiem kwińpocy. Właśnie w taką nietypową rolę wcieli się grać zasiedający do „Blood Omen: Legacy of Kain”, gry z pogranicza przygodówki i role-playing

Fabule tej gry jest dość ciekawa, choć niezbyt rozbudowana. Zademien bohatra - tytułowego Kaina, jest odnalezienie drzewiaku artefaktów koniecznych do odnowienia potężnego i równowagi w krainie zwanej Nosgoth. Przedmioty te są w posiadaniu kręgu dziesięciu strażników, którzy dźmawiały przysięgę zachować używać ich do czyszczenia. Odbieranie artefaktów jest

stap do nowych terenów chwila się sam we właściwym miejscu i czasie

Bohater gry to wazzechatlonnie udołniony wópnik. W prawej ręce dzierży miecz, w lewej magię i magię na przedmioty, nosi

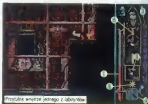
na sobie zbroję i potrafi przybrać różne, ciekawe postacie. Jego siłą życiową stanowi krew wypijana z zabitych przeciwników, posiada również okrutną siłę energii magicznej, żywnością na specyficzne „wampiry”

czary oraz na przemiany. Jego słabością jest wrażliwość na wodę pod każdą postacią, nie przepada również za chodzeniem po kwiecie lub górzej lewie. Jego wampirzy gód krwi objawia się spaleniem energią żywotną, zaś jego wampirzy siła nadnaturalnej mocy po-

woduje jednostajny wzrost energii magicznej. Ilość dostępnej energii może zwiększyć trzymając dwa typy artefaktów: miniatury słupki krwi (podobnie jak podnoszą krew życia, magiczne zwiększają ilość runów magi). Sile życiowej wampira pozwala mu na przeświadczenie trasujących drogę głędów a noc jest dla niego najdogodniejszą porą na zabijanie - jest wówczas mocniejszy niż w dzień



Widzimy, miejsce pełne starożytności



Przytulne wnętrze jednego z labiryntów

1. Superenergia żywotna (krew) 2. Krew (krew magi) 3. Krew (krew) 4. Krew (krew) 5. Krew (krew) 6. Krew (krew) 7. Krew (krew) 8. Krew (krew) 9. Krew (krew) 10. Krew (krew)

oczywiście sobie związane ze zbliżowaniem owych strażników

Sierowanie gry i ogólnie jej zasady nie są skomplikowane. Wybór czynności nie jest zbyt duży, lecz wystarczający: stak wybranych broni, używanie magii, przemiana w jedną z pięciu form egzystencji, oraz podstawową czynność wampira - wypijanie krwi, uzupełniającą kilkadziesiąt odpowiedzią za wybór magii i magicznych przedmiotów przybicie i oddalenie okazu oraz przesłanie do menu gry. W praktyce wygląda to bardzo prosto - bohater idzie, gdzie go oczy poniosą i „rozwala” przeciwników magią i mieczem. Po drodze zdobywa szary przedmiot, nowe bronie i pancerze. Proste lecz wciągające zajęcia. Główne tereny to eksplozja starożytności leżących wewnątrz budowli oraz rozległe obszary pomiędzy nimi. Cel gry zostaje ściśle określony na początku, lecz obowiązuje w nim kilka chętnych narzucających po sobie wydzierne, aby dostać się do innej, ważnej lokacji, należy wperwać spierając się poprzecznie. Nie istnieje konieczność poszukiwania dróg dojścia - do-

krw stanowi dla Kaina główną źródło pokarmu. Normalnie łcierwonal dodaje mu energii żywotnej, natomiast pochłania głównie od duchów, zwiększa ilość energii magicznej. Czysta krew jest bardzo niebezpieczna i tylko zmuszając „słupki” wrażliwość, zaś zębione to krew trująca, która powoduje szybki spadek energii żywotnej. Najczęściej sposobem zdobywania



Oto ja - M. Kain



Kana, jeden z przeciwników

ew jest jej spalenie za pomocą szarów
ant z przeciwników znajdujących się
w stanie „dwaśno-chybotliwym”.
Może też ją spalić ze śpiących w kła-
tach starych obywateli miasta i wiosk.

CZARY

Szarczart - teleportuje Kana do
punktu rozciągłości gry, regenerując
jej tymi odrobioną energię życiową.
Łaht - czar roznoszący złoczenia.
Żyzywa niewiele MP - trwa dłużej czas
Energy Bolt - strzał posiłkiem ener-
gi. Można nim również włączyć przych-
w na scenach Żyzywa niewieleż dość
MP.

Światł - najbardziej pozytywny czar.
Mogąca pole umacniać przeciwni-
kom skutecznego ataku na Kana, wznie-
sła jeżaki i magię i nie są przez nie
zdane. Żyzywa cały jeden run magi i
twa wielki dług (leci wystarczają-
co).



Kana, jeden z przeciwników

Imazna Hala - odciekły efekt tej
magi polega na wybudzeniu w przeciwni-
kach śpiących run, które rezultatem jest
wzrostu wielu wrogów Kana. Żyzy-
wa niewiele run i ma ograniczony czas
życia.

Sun - oddziaływanie jedynie na lo-
do, wzmacniając ich natychmiastowo w
stan „dwaśno-chybotliwy”, co bardzo
wzrostu dobrze odczytanie wartości
Peak Sun jest samostereotypu i żyzy-
wa niewiele MP.

Incapacitate - zatrzymuje przeciwni-
ka w dostrzachu na jeden czas, umocni-
wać jedną słabość. Żyzywa niewie-
le run, sterowany.

Blood Gout - czar porażający Ka-
na, wypływa krwi bezpośrednio z at-
ku.

kućtego wroga. Żyzywa pół runu.

Control Mind - po-
wodzi przytępić kon-
troll nad ciałem ludz-
kiego przeciwnika. Żyzywa ponad jeden run
i trwa aż do śmierci
przejętego ciała lub za-
czygnięcia z jego uszu.
Blood Shout - to
nie maczaj jak Blood
Gout (dławiący na
wszystkich przeciwni-
ków znajdujących się dookoła). Żyzywa
cały run.

Spirit Death - powoduje natychmi-
stową śmierć przeciwnika. Żyzywa nie-
cały run.

Lighting - Kana przywołuje
również deszcz piorunów lewdują-
cych wszystkich dookoła. Działa
jedynie na owym samym terenie i
żyzywa cały run magi.

Spirit Weak - czar pozwa-
lający na przejęcie kontroli nad
każdym przeciwnikiem.

Magicznych przedmiotów
nie brak jest w Norogoth. Kana
może je zbierać i używać do
walki. Maksymalnie może on
posiadać 99 sztuk rzeczy do
niego typu.

MAGICZNE PRZEDMIOTY

Flay - to sterowa-
ne gołwki lecące po-
ciżki w kierunku
gwiazdek. Ich sila jest
dwukrotnie większa
od Energy Bolt.

Impulse - coś w
rodzaju granatu - du-
ża moc i zasięg działania
czynią go bronią bar-
dzo skuteczną.

Force of Protection
sterowany pocisk o
sile większej niż im-
puls. Odciekowym
efektem jest tworze-
nie w miejscu wybu-
chu kolumny dymu li-
czącego każdego, kto na nią wpadnie.

The Pentacles of Te-

tes - takie karty czarnej
magi. Powoduje śmierć
większości przeciwników
w zasięgu wzroku. Działa
z pewnym opóźnieniem.

Slow Time - efektem
działania jest spowolnie-
nie czasu, czy raczej mo-
żliwość przeciwników.
Attract - konieczny
w przypadku zatrucia
brw.

Energy Blast - podno-
si do maksimum ilość
posiadanej energii magicz-
nej.

nej. Czas trwania tego efektu jest jed-
nak niezbyt długi, a po zakończeniu dość
energii spada do zera.

The Heart of Darkness - dodaje
około 1/3 energii życiowej (run).

BRON

Ubrojenie Kana nie imponuje fo-
są, lecz jest zupełnie wystarczające.
Generalnie broń wampirów dzieli się na
jednostronną i dwustronną, czyli pozwa-
lającą na użycie magii oraz alimto-
jęcą jej użycie (niezależnie od tego). Do-
stępna broń to:

Iron Sword - podstawowe narze-
dzie do zabijania. Odpowiednia ilość do-
słów spowoduje przeciwników do 100
„dwaśno-chybotliwy” w której łatwiej
wystąpi z nich krwawo jednostronny.



Złotyżółte spójnie się ze sobą

Silver Blade - broń silniejsza od rui-
cz, silny głównie do niszczania niewi-
dnych przeciwników terenowych, atak na
jest odciekany wyłącznie w przypadku
ludzkiego przeciwnika (patrz leża
„dwaśno-chybotliwy”), jednostronny.

Steel - dwie różne siłki, który-
mi Kana potrafi wykonać zabójczy ry-
nek śmierci lub seną pojedynczych co-
sów. Broń dwustronna i bardzo silna, słu-
ży również do szarpania wólnie stojących
drzew.

Black Sword - oprymalnie broń bo-
hatera. Jej siła silnie wybiegająca z ognia
pozwała „czuć” ją bezpiecznie w (brwi-
li każdej sytuacji), jedyną jej wadą
jest kompletnie niszczące przeciwników
bez możliwości „występu” jednostron-
na.

Gold Ring - najsilniejszy orzec do-



Szybkiemu mieniu wyposazeni

LUBOŚĆ 1997

OPISY



Wier szmuchałowy

stąpię w grze. Wefu dwuręczny miecz rozrywa przeciwników na kawałki jedynym ciosem, lecz to jego zdolność ograniczona jest ilością posiadanej energii magicznej - każde trafienie odrywa dany jej ilość.

Do uzbrojenia wliczamy również pancernię. W Legacy of Kain nie istnieje podział na silniejszą i słabszą broń defensywną - każde zbroje chroni w takim samym stopniu, lecz różni się od pozostałych właściwościami. Dostępnych mamy pięć pancerzy:



Ten zając to kulinny cel podróży

Iron Armor - podstawowe zbroje bez żadnych dodatkowych cech.

Bone Armor - drewny niej Kain jest ignorowany przez wisielaka monstra typu „undead”, czyli takie jak zombie lub strzykły.

Chain Armor - naszpikowany kolcami pancerz powoduje to, że każdy zadany Kainowi cios odrywa taką samą ilość energii atakującemu monstrum.

Flash Armor - „żywa zbroja” pozwala na samoczynną odywanie - krew zabitych wrogów automatycznie spływa utrapiającą ilość energii Kaina (chyba że jest zabita).

Batman Armor - główną właściwością tego pancerza jest ograniczanie przepływu energii życiowej na koszt energii magicznej przy atakowaniu osobów (zdech do pół na pół).

PRZEMIANY

Przemiany i formuła wampirów w inną postać są cenne nie tylko dla graczy, ale i dla graczy. Pozwalają Kainowi na pokonywanie trudnych terenów, osiągnięcie niedostępnych miejsc, czy też ukrywanie swojego marazmatycznego wyglądu. Zdolność przemian są następujące:

Skull Reaver - można przeistoczyć się pod tą postacią na długie dystanse, ograniczona jednak ilością posiadanej energii magicznej - wiesz „sygnalizatory” i głównych budowli w grze.

Wraith - jego najprzystajniejsza zdolność to szybki bieg i zdolność pokonywania niektórych przeszkód i osiągnięcia wyższych poziomów terenu. Można nim również walczyć, lecz jest w tym trochę słaby.

Duch - nieczuły na każdy fizyczny atak oraz na wodę, błądzi i błądzi. Nie można nim walczyć, lecz do opanowania wszelkich przeszkód i pułapek (faleczka kuli, wężowe ostrza, podłogowe kolce) nadaje się on doskonale. Szkodę może mu zadać jedynie atak magiczny. Przebywanie pod postacią ducha zużywa bardzo dużo energii magicznej. Uwaga: duch może przechodzić przez kłoty.

Wraith - różni się od innych, gdyż, jak wampir, może ominiąć atakujących go ludzi. W pierwszej Kain przybiera całkowicie postać strasznego ożywienia, którym może się jedynie poruszać w długim przyrodzonym żywym mroku. Stając się w swojej właściwej postaci, Generał - mający wygląd wisielaka - może rozmawiać z mieszkańcami miasta i walczyć z nimi.

Blood - budowlę, z której może korzystać Kain, generuje dolegliwych typów. Najważniejsze z nich są oczywiście główne lokacje gry. Można je osiągnąć i osiągnąć, niektóre są dostępne tylko „na poziomie”. Mogą one także zawierać kłoty z pozostałych typów budowli.

Skull Reaver - niejącej się zwaną przydatną Kainowi rzeczą czarną, białą, żółtą itp.

Skull Reaver - wielka fontanna z do-



Ofiara w mieście

minującym motywy i ciekawym. Każde z nich oferuje Kainowi jakąś zdolność, trzy zwiększają jego siłę fizyczną, pozwalają na kłoty, trzy przedłużają użytkowanie energii magicznej, jedna umożliwia wampir na deszcz, jedna na śnieg, ostatnia zaś przedstawia zdolność walczenia do jego drugiego rodzaju.

Kain's form - wielka sala z żelaznym ołtarzem. Za około 80% sytuacji posiadanej krwi (energii) można otrzymać dostęp do kłoty danego typu magicznych przedmiotów.

Wraith - budowlę, z której może korzystać Kain, generuje dolegliwych typów. Najważniejsze z nich są oczywiście główne lokacje gry. Można je osiągnąć i osiągnąć, niektóre są dostępne tylko „na poziomie”. Mogą one także zawierać kłoty z pozostałych typów budowli.

Blood - budowlę, z której może korzystać Kain, generuje dolegliwych typów. Najważniejsze z nich są oczywiście główne lokacje gry. Można je osiągnąć i osiągnąć, niektóre są dostępne tylko „na poziomie”. Mogą one także zawierać kłoty z pozostałych typów budowli.

Blood - budowlę, z której może korzystać Kain, generuje dolegliwych typów. Najważniejsze z nich są oczywiście główne lokacje gry. Można je osiągnąć i osiągnąć, niektóre są dostępne tylko „na poziomie”. Mogą one także zawierać kłoty z pozostałych typów budowli.



Miejsce z kłoty nieszczęścia



To chyba baski... a może renesans?

stawa nawiązują najodporniejsze z nich. Krowie dałbyś mają dużo mniej energii niż Kain, jednak ota ich statku ciężko przetrwać. Złoty wampira. Inny na wrogi to białowłose. Niezależnie każdego z nich trzeba zabijać ręcznie - są uodpornieni na większość magii i magicznych przedmiotów. Również spadoz ich walki różni się od pozostałych. Spotyka ich posiadają również wciągając siłę energii na swoje półwiosy.

Utrzymać sprawę ogólną, nie można się rozbić kłódkując się. Na każdego z nich trzeba obrócić specjalną technikę walki.

Kilka dobrych rad

Jestli w danym labiryncie wyruszył w polu jego mieszkańców to przy pomocy odpowiednich jego miejsca można powrócić, lecz pod postacią duchów.

Na oświetlonych terenach powany są zawsze świeże i żywe.

Duchy są wolniejsze, słabsze i mniej odporne niż przed śmiercią, poza tym ich statki obejmują jedynie energię magiczną.

Niektóre monstra są niezdolne przyciągać Cię - nie trafiają też za nimi. Wykorzystaj to, jeśli możesz, ewentualnie zwróć uwagę na ich miejsce.

Czasami spotkasz walce zamknięte bramy lub jaskinie - otwierają się one tylko w nocy przy pełni księżyca.

Jestli labirynt ma kilka wyjść, zbieraj wszystkie a nie trafia się do ciemnego.

Jestli nie masz ochoty na białowłose, pozwól obszar pod postacią ducha lub

wielu trybów przemianowania się.

Posiadając umiejętności przemiany w ducha wykorzystaj to do badania ob-



Kain wyjechał... nie ma już jego przedmioty.

szarów wodnych - czeka tam wiele ukrytych rzeczy. W swojej wędrówce powracaj do terenów, na których z powodu braku odpowiednich broni i zdolności w poprzednich etapach gry nie było w stanie osiągnąć niektórych miejsc.

Kombinuj z różnymi odzieniami



To jest same złoty, czym zrobić jego białowłosego.

broni i pancerzy - efektywnie na połączenia dać na Aias + Flesh Armor lub Flame Sword + Chaos Armor.

Jestli nie możesz się wydostać z danego odzienia labiryntu z powodu zamkniętych drzwi, zbierz czy naciśnij przyciski w kątach lub w podłodze i czasem trzeba wrócić tylko niektóre z nich.

Zarek Władze dwójki wujek kryje w sobie sporo tajemnic - naciskając się to ukryte za kasetami przyciski otwierające przejścia do dodatkowych pomieszczeń.

Gdy walczysz z białowłose, konieczne używać zaru Repell. Czasami drzwi na nich również Energy Bolt.

Kaina Niegdy posiada swój sekretny alfabet. Można go zobaczyć w drugiej swą wycieczkę od startu - sekretny pokój obiera się, gdy przesuniesz dwa kamienie leżące na podłodze.

Wykonanie „Legacy of Kain”

prosta gra w nawiązanie do dwójki. Złoty Kain grał w pseudomatematyczny, pola akty, fantastyczne efekty światła i dźwiękowe, nastrojowe muzyka i zabójcze dźwięki towarzyszące ważniejszym momentom gry to jest to, co wampira lubią najbardziej. Postacie oraz powony są dobrze animowane, węgza budowl i labiryntów wykonane z dbałością o szczegóły. Jakość jak szlifująca się ślady krew, czy rozkładający się na podłodze jak nieszczęśliwie. Dodatkowe menu wybrane są estetyczne i stylowe, istnieją w grze również opcje ponownego oglądania wspomnianych momentów.

Boar

Jestli chcesz wiedzieć jak ukończyć grę „Blood Omen: Legacy of Kain” czytanie następny numer PSX Extreme.

VANDAL HEARTS

- ciąg dalszy

Podążaj przedtemyśmy ciąg dalszy opisu do gry

I (Zanim dotrzesz do wpierne, będziesz musiał przejść przez Basi Gile. W pie,wszej turze podeszł pod mury tak, aby być celownym przed atakami granadierów a jedna postać postaw za kulę. Główny stak wróg naprawdopodobnej przeprowdzi północnym przejściem, więc zgrupki term oddały się Husylem zabierz starb. Postaraj się jak najszybciej zabić Warloca - gdy się go pozbędziesz, wygrana będzie tylko kwestią czasu. Pójdź dalej, do Road Highway. Natkniesz się na patrol dający w waszą stronę. Aby wykonać element zaskoczenia przy ataku na wężenie, będziesz teraz musiał zabić wszystkich żołnierzy. Gdy chod jeden ucieknie, przegrywasz! Schowaj ludzi za drzewami i poczekaj na podjęcie wroga. Rusz się dopiero w ostatniej turze Husylem opuść most i zabijaj skrytą nieprzebie. Grupa wyjdzie z drzew i



czyć walkę. W pierwszej turze nie ruszaj Amora, a resztę ludzi ustaw pod zachodnim murem tak, aby Amor był na wysokości środka utworzonej w ten sposób linii. Gdy zjawiają się pierwsi wrogowie wycofaj się, a później kontratak. Pancernymi wrogami na drodze, gdzie z lewą stroną się do ich pleców. Następnie trafiaj na dziedzińce, gdzie będzie na Ciebie czekał koniort powitalny zgrój z Dumas - jego szesnastu podopiecznych. Rusz. Elia odwie pole i użyj czaru "Phase shift" - luz powinna go mieć. Lucznikami dobij Darcana, a Clint strzel jak oko w głowie - schowaj go pod wskaziem i nie wdawaj się w politykę. W drugiej turze nadadź Ash z pomocą. Husylem pchnij kulę. Długam dobij granadiers i resztę grupy rusz do przodu. Dolną grupę zabij Warloca. Napierając górą dojdź do Dumas. Musisz zabić go jednym strzałem, gdyż dysponuje on czołm samoudzielającym. Gdy Dumas padnie, wepnie będzie Twoje

Rozdział IV: „The Successor”

Zdobycie węgna było ciołem dla imperium i przyczyniło się do powstania. Południowy rejon lahtani został wypalony, lecz na północy znajduje się wiele imperialnych bawied. Dodatkowo imperium chce sprzymierzyć się z klanem Urudu i skupić swą uwagę na poszukiwaniach leśnego pierścienia,

wraz z przyboczny oddziałami. Aby odnieść sukces, musisz uciec i wrócić - później przed sobą, nie wdając się w walkę uchronisz Asha i potwornie jedną postać, by opuścić brnię. Możliwe jest też zabic wszystkich wrogów, choć jest to dość trudne i niebezpieczne. Jeśli się w północno-zachodnim rogu misji. Tymczasem w zamku wyjdzie na jaw zdrada Kary. Dłóż rozkaz jest zabijać, a następnie porozmawiaj z Xeno na temat Hala. Pójdź do Great Mesa Forest. Napadnie na was Xeno Calenari. Przy pomocy czarów zalewaj najbliższych wrogów. Podziel się na dwie wyrobnienie grupy i pójść mostami, eliminując wszystko co się rusza i nie ucieka na drzewo. W końcu pójść do posiadłości Carla Labona. Okazuje się że Carlo jest opcem Diega. Siedem lat temu Diego opuścił dom i zmienił nazwisko, gdyż opiece zajmował się tylko gromadzeniem pieniędzy, ignorując żonę i syna. Carlo odnajduje człowieka, który poszedł pierścienia. Taniakija się był przeprowadzić w nocy, w magazynie. Po przybyciu na wyznaczone miejsce zostaniesz zaatakowany przez grupę półwobów. Zoberam i Elia użyj czaru Phase Shift na wrogach zgrupowanych na południu i ustaw się pod schodem. Złota gołębica się niezwykle walnie na czynie, do skutecznego wyroby staj w czasie walki. Okazuje się, że Carlo zawiadział z Xeno. Jednak w naszą stronę atakuje opiece. Diega przygryza węża z pomocą. W późniejszej rozmowie powie, że pojawił się handlowca, który jego rodzina była bardzo biedna i z tego powodu zwrócił jego brata. Ash przyniesie wiadomość o pierścieniu - ma być transportowany poogiem do stolicy. Pójdź na stację, a zdenyż zalep się na ten pocąg. Poszukiwany przedmiot jest w posiadaniu Delasa

który może użyczyć moc magicznego kamienia. Udej się do miasta Karachi, by spotkać się z informatorami. Gdy będziesz opuszczać osadę, zostanie zaatakowany. Naprzeciw Ciebie stanie czterech nie-większych do-wódców kamienno-wymowej strażi



zabiją przeciwnika od wschodu. Porozmawiaj tylko zbroć swoje, a droga do węgna zostanie otwarta. Akcja przeniesie się do wnętrza fortecy. Do cel Clint i Delasa zostaną wzięci. Trzeba Claymora, który opowie historię magicznego kamienia. Do cel wędzio Kira. Prokaze, że Clint ma być juno stracony i rzuci wam klucze. Dariusz przyjdzie się do drużyny, a Clint uwolni Amora i Elia. Aby wydostać się będziesz musiał pokonać grupę pancernych. Zabić ich możesz strzelając ich blisko od tyłu i najlepiej zczarnić. Na planie rozmieszczeni jest sporo szkieletów ze skarbami, lecz niekiedy z nich zamost skarbów zamierze nieprzebieżyłko, z którym będziesz musiał sto-



Kry się was porzyły, wyde rzekaz od-
czepnie wagonów. Rusz w kierunku
początku pociągu, nie zatrzymuj się
nawet na chwilę. Pierwszą parę wro-
gów wyeliminuj czarnoksiężem i kuznia-
m (ewentualnie dobiej czarzem Asha "Ro-
ling fire"). Z C. Amosami nie wdawaj się
w walkę węż, lecz wyeliminuj ich co-
razem. Gdy zdobędziesz pięćdziesiąt, zjawi
się Xeno i zaproponuje wymianę. Kry
na wasze zdobyć. Jeżeli jest nie do-
stępne do wymiany, ona zgine. Tęcza dr-
żyna, a przynajmniej jej część, osiągnie-
ła już 20 poziom doświadczenia, więc
odłóż ją do miasta Karacka i w Dago

lewskaj rodzinie. W czasie rewolucji za-
biło jej rodziców i dlatego współpracu-
wała z Daellem.



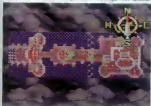
związku swoich ludzi. Teraz śledźmy swe-
łotki do Fortu Dain. Po otrzymaniu per-
sonelek, Xeno uruchomi mechanizm
opuszczający zwaną Kie do lewej i
prawej. Zostanie Ci czasem tuż na zna-
czenie urządzeń opuszczających Kie.
Podział się na dwie grupy - jedną pod-
jęć pokład, drugą na zachód i zopono-
wa naczci kolone urządzenie. Postaraj
się zdobyć skarby, szczególnie ten z
północno-wschodniej części mapy. W
razie przygnoski, Kie opuszcza swoją
trasę. Uważaj się w białym, lecz kró-
ne miejsca w górach Torog. Na wiało-
mo, co tam się znajduje, lecz jest to
jedyna szansa na powstrzymanie im-
perium.

Niezłocznie tam wyruszyć

Rozdział VI „The Legacy”

W zamku imperatora dojdzie do za-
machu stanu. Dail zabije Hela i pomor-
kuje wszystkich, ze zabił to zamacho-
wac. Tymczasem drżyna dojdzie do
brzegu, lecz ładowanie będą utrudniać
potwory. Skutnie-
nie, która jest na
statku, przez
coś coś pchej
przed siebie,
gdy umierali Ci
zdobycie skar-
bu. Podział się
na dwie grupy.
Grupa zachod-
nie w pierwszej
tury stał o jed-
no pole przed
końcem mostu
po lewej stronie.
W tej wale czę-
sto korzystaj z

czarów o dużym zasięgu i kuzniów.
Gdy zostanie ostatni potwór, wyciągnij go
na odłokcie i spasknij czarzem Spoilbird.
Gdy otworzy szczyt, wyeliminuj go i
idź do osady Sorbo. Rano zwiń się Kie,
wyprowadź je w sklepie i pójść w góry.
Jednak nawet tutaj napotkasz oddziały
karmazynowej strażnicy. Zjedź z mostu
i w czwartej turze wodną przeleć i za-
bije to oddziały znajdujące się na mo-
ście. Latających wrogów na południu
związ wale z kuzniakami i wspomóż
ich Kie. Na północy ustaw się w bli-
nad brzegiem, co ograniczy wrogów do
ankowania. Ciepły tylko z jednej strony.
Gdy kłopotliwych czarownic nastąpi
w Twoją stronę, użyj ich kuzniakami. Kie i
czarom. Posłanie Ci tylko rozpraw-
 się z Kurltem. Po białym pójść do Fron-
ter Village. To właśnie jest lokacja, któ-
rą współzgodnie wytyli się na perico-
ne. Eleni oczekuje się dawniej czu. Wyjdź
do karczmy. Po wyjściu, Eleni powie,
że zna tę wioskę i racie brad. Zje-
 się Gossau, głowa tej wioski, który
zapropnuje odpoczynek w jego domu.
W trakcie rozmowy Gossau z Aelmem
wspomnie wieś i powie, że potwory
zaskoczyły ludzi na polu. Wśród nich
znajduje się wmućka Gossau. Leena
Udaj się do niego na pomoc. Na mapie Le-
ena traci na siebie potwory czar odcho-
ny, znany tylko największym czarodzie-
jom. Zdobycie potworów nie powinno
zpracować Ci trudności. W trakcie walki
trud okiem na mapę (trójkąt) i przypatr-
 się podłoci. Przypomnij sobie wio-
ny na ziemi w trakcie walki z Magru-
sem? Po powrocie do woski dowiedz
się prawdy na temat tego miejsca.
Mieszkańcy są potomkami starożytno-
go imperium Barim, imperium med-
ców i czarodziei. To właśnie oni wy-
należli piórnę osady Gossau na bę-
doś. Chociaż udzielił wam rady, gdyż nie
chce jej używać, by nie popełnić błę-
dów przodków. Wynajmij was na po-
bę i pomóż wam, jeżeli przyniesiecie





mu pizur smoka Salamandra. Udał się do jego jaskini. Zniszczył wrogów atakujących Cę z Ranku i szturmując na Salamandra. Kęś zbierał skarb i wczajną przepchaj skrzyteln. Po zabiciu gada wrócił do wioski. Niezadowolony, dotarł tu mroźna wioska, która spaliła wioskę i wymordowały mieszkańców. Jak najszybciej przedzielił koryto rzeki, zabijając kapłana i dwóch łuczników. Ułtów Asha na przełęczniku, a u jego boku niech stoi Kęś. W trzeciej turze nadejdzie Kane ze swoimi wópkami. W odpowiedzi walczył przełęcznik, co podnieśli służę i zabije go wioła. Cę oddzielił Włóg atakując Kęś zniżył swoich pałchunów. Włóg jest wyposażona w D Lance skarb poprzedniej misji. Zniszczył wioła nie powinieli mieć problemów, zwłaszcza, że w Tymie stronie powinny być już cztery Salamander i Supreme Healing i Archshophów Umiejętności. Długość nakazuje Leana nad jezioro Długo, do świętyń. Zniszczył się tam miecz Vandal Heert, jedyna rzecz, która może oprzeć się mocy magicznego kamie-

ra. Po pochowaniu zabitych Eleni do Leana swój wódek - jedyny przedmiot, który zniszczono przy Eleni gdy było male. Pójdź do wskazanego wroźnej miejsc. Będzie musiał chić się. Leń przed szatnikami i eskortował ją do świętyń. Włógów nierzę z daleka, przy pomocy czarów i łuczników w Ułtów Asha przydługim przełęczniku i gdy wynurzy się ostatnia ciężka budowla, pójdziesz nim po skarb. Po wejściu do środka świętyń pojawi się Keno. Wytworzy zakrywanie czasoprzestrzeni, która powinna Leana. Przepadnie szama rójka zakłóca z miejsca. Jednak w tym momencie okazuje się, że E-

ni i Leana to jedna i ta sama osoba. Dozwolimy powie, że Leana cofnęła się 18 lat w przeszłość. Teraz Elen będzie w stanie zdjąć zaklęcie z miejsca, który właśnie Ash.

ROZDZIAŁ VI: „A feels apitaph”

Sukcesy rebeliantów zepchnęły imperialne wojska do stolicy. Jest to jedyne miejsce będące pod władzą imperium. W skłóce wyśle pieniądze - nie będzie ich już więcej potrzebował. Wyposażony skłóca się do fortu Gereth - znajduje się w nim Kane. Pójdź do czarodziejki pod ścianę i użyj czasu Salamander. Włóseł i Priests dożył łuczników. Drugi kęś zabij go w ten sposób. Pchnij kulę, która zniszczy mądrzejw pchnij ją, która uderzy obok.



Łucznik! Rozpoznać Ci tylko istnienie Kane i resztek wódek. Gdy Kane znajduje się w beznadziejnej sytuacji, zawiadź Keno. W zamian za oddanie duszy Kane stanie się czarnym rycerzem z potężnym czałem. Płazma Włóseł. Niezależnie od czasu idź naprzód, co kolejną leżącą wężystych. Inajmniej słami Pełnie idź do Cobalt Beach. W tym miejscu bieżący ręką Asha zawiadź. Po chwili jednak dojdzie do siebie. Naprawdę wam starą oddzielił granadę i centurionów, jednak nie powinny sprawić one nawet najmniejszych problemów. Po wejściu Ash przeobodził się Vandal Heert zaczął przemawiać jego duży, gdy nadejdzie Clive. Ash w sprawie soła zniechęca Clive, po czym odryśka świadomość. Umiejętności Clive opowie historię, która wydarzyła się osiemnastolat temu. Alida, opłacz Asha, chronił odwrót Arisa, gdy przybył Clive, który nadszedł podać się. Alida powiedział, że Clive był oszukiwany. Jednak ten nie usłuchał go i dościs-





de walki, w której Aldor zginął. Po latach pisał się, że ojciec Asha mówił prawdę, a Cive był wykorzystany do stworzenia nowego trądu. Później Cive próbował nagłębnić tę sprawę, lecz osoba, która go szukała, zmarła. W ten sposób do obecnego dnia uznawano Aldora za zdrajcę. Udał się do stajni, a zobaczysz dziwną scenę - pierwszy zabójca mordował imperialnych żołnierzy. Okazuje się, że Dolan zamknął się w twierdzy i próbuje odprawić masę, która zbierała rebeliancką armię. Zmierzają się tutaj z Xeno. Ashi klasycznie walczy od użycia luzników i czarodziej. Jednak nieprzyjemną zabij wrogów nóg. Xeno szybko pójść do stajni - skupia na nim wszystkie siły. Jego śmierć zakończy tę walkę. Przed Tobą ostatnia scena (bądźli swoją gotowości drugą odpowiedź). W twierdzy pojawia się Dolan. W rozmowie z nim wyjdzie na jaw fakt, że jest on synem

Ansa. Złamanie kręgo mialo być zemstą za zabójstwo ojca, za zapomnienie



Vandal Heart. Płonienie zmiął wraz z Ashem. Świat został ustatkowany

Wyderżanie to zostawili głębokie rany w sercu Asha, choć sam kraj niewiele się zmienił. Ash odzyskał, być może kiedyś widać, a Tobie, gracie, po-



Ames. Złamanie kręgo mialo być zemstą za zabójstwo ojca, za zapomnienie

znajoma objęcia przyszłych łodzi bohaterów tej wspaniałej przygody

Kat



RELACJA Z GAMBLERIADY '97

W dniach 24-26 października 1997 roku, na warszawskim Torwarze odbyły się piąte już edycja Targów Gier Komputerowych - GAMBLERIADA - jesień '97.

Jest to jedno z największych imprez tego typu organizowanych w Polsce, toteż nie mogło na niej zabraknąć przedstawicieli PSX EXTREME, którzy w składzie: Air, Ayu, Fenix, Kati i Norby, specjalnie dla Was, z grubym notosem nieczajnego w rękach, wszędzie chodzili i weszli, zadawali krępujące pytania i testowali najnowsze gry, a o rezultatach tych wojen możecie poczytać już teraz.

Do wyjazdu na Gambleriadę szykowny się już od powrotu z ECTS-u, na którą z zaproszeń nas już wtedy Sir Hasek z redakcji Gamblers.

Mając w pamięci jeszcze dźwięki wspomnianego z Londynu, szływałem już sobie wesołą wstęgą do tego raportu, w którym to miałem napisać

nie się z ich produktami. Większość firm wybudowały okazałe stoiska na dużej sali, pozostałe zaś rozłożyły się na piętrze, w różny sposób gospodarującą przestrzeń w miejsce. Między stoiskami przechadzały się „panienki” rozdające foliery i reklamówki firm (teżi straszyli tylko, że nie były one tak słabo

przy zakupie biletu w cenie 5 zł otrzymywał także naklejki na ubranie ze znaczkiem PlayStation, toteż obawiając naszej korespondencji było dokładnie na każdym kroku. Oprócz tego na targach dosyć dobrze zaprezentowało się Nintendo 64. Satum natomiast był praktycznie niewidoczny, jedynie automaty do gier firmy SEGA, wzbudzały większe zainteresowanie. Ponadto kilka stoisk poświęconych było Amice, oprócz tego firmi Mame, czy gier karciowych mogli znaleźć coś dla siebie. Nas interesowało jednak tylko jedna platforma (yesh!) - PlayStation!

Najciekawsze ekspozycje dotyczą PSX-a zaprezentowała stoiskowo moda firma L.E.M. z Warszawy. Jako autoryzowany partner SONY, polczy-



Takie widoki mogą podbudować każdego miłośnika PlayStation. Oby tak dalej.

między innymi, że „w porównaniu do targów ECTS nasza krajowa Gambleriada wypadła bardzo blado i wesoło, nie nowego się tam nie dowiedzieliśmy”.

Jednak po tym, co zobaczyłem i przeżyłem w ciągu tych trzech dni uważam, że byłoby to ocenę nader nieprzebiegłą i chociaż nie był to drugi ECTS, to na pewno warto było się tam wybrać.

Do dyspozycji uczestników imprezy oddano blisko 3000 m², na których zaprezentowało się ponad 40 wystawców, którzy w bardzo różny sposób zachęcał odwiedzających do zapoz-

nienia, jak modelki reklamujące stoliska firm VIRGIN czy EIDOS na targach ECTS; był może wpływ na to mial fakt, że firma GREIT - organizująca targi - nie postarała się zbytnio i marzyliwnie wszyscy podnieśli całej imprezy, a także inne dowiedzia, jak choćby kłótnie przebrani rytmie w dżinsach, czy znaczne lepiej prezentujący się od nich dwaj osobnicy na wysokich szpileczkach. Na wielu stoiskach ciągle dominował Pacat, choć ilość prezentowanych gier i sprzętu do PlayStation była bardziej niż zadowalająca, co bardzo nas wszystkich ucieszyło. Na bocznej ścianie nas przywiesiono duży złył : PlayStation, a każdy uczestnik imprezy

wła ona wszystkie również na PlayStation. W drugim wagonie, prezentującym grę TRANSPORT TYCOON, można było poznać sobie patoisem GunCon firmy NAMCO w grze TIME CRISIS, a także sprawdzić swoje wyzwanie rytmu w grze PaRappa The Rapstar, ew. polować w ACE COMBAT 2 czy też odczucić przeżycie, po nie pierwszy prezentowane w Polsce, drugie części gier CRASH BANDICOOT i TOMES RAIDER, które to powinny lata moment ukazać się na rynku. Głos lektorów towarzyszył zabawie iresztu przyjemna dla ucha były jednak dosyć częste sprośności mikrofonu, a na dużym

RELACJA Z ROZEGRANEGO NA GAMBLERIADZIE TURNIEJU "SOUL BLADE" NA PLAYSTATION!

Podczas przebiegu całej Gambleriady rozegrano w sumie trzy turnaje.

Na postawionej specjalnie w tym celu arenie, gracie przez trzy kolejne dni walczyli w grach SOUL BLADE (na PlayStation) oraz OUAKE i NBA LIVE '97 (na PC). Nas oczywiście interesowało tylko ten pierwszy, tym bardziej że brało w nim udział dwóch naszych redaktorów. Turniej rozpoczął się o godzinie 17.00, a zakończył mniej więcej około godziny 17.00.

Głównym prowadzącym był Zochar i trzeba przyznać, że pracował bardzo sprawnie podczas całej imprezy. Większość z uczestników na pole boju przybyła z własnym japońskim Zawodnicy mieli wcześniej możliwość porozmawiania z przyszłymi przeciwnikami, z których większość prezentowała odmienną stylę walki i różnicowany poziom umiejętności. Rozpoczęły się rozgrywki, nie były one jednak z początku zbyt ciekawe, moi gracze szybko jednak uporali się z pozostałymi i prawdziwa walka rozpoczęła się mniej więcej od ósmastuśnastu rundy to na polu walki został już tylko prawdziwy mistrzowie. Był wśród nich choćby turniej turnieju gry TEKKEN 2, rozegranego podczas ostatniej Gambleriady, a także nasz faworyt z redaktorów.

Po niezwykle ciekawej walce zwycięzcą całego turnieju został TOMASZ MIŁOSZEWICZ z Belegostolu, grający LI LONGDEM. Oto kilka danych o „mistrzu”.

Ma 18 lat, konsolę posiada od dwóch lat, a w SOUL BLADE trenuje od pół roku. Jego ulubione gry to FINAL FANTASY VII oraz RESIDENT EVIL. Tomek jest oczywiście czytelnikiem naszej gazety. W wolnej chwili mieszka z kolegami. On naszego redaktorskiego kolegi, Gernarda Czeka (Ar) Trzeci miejsce zajął także redaktor naszego pisma, Maciek Żmuda-Adamski (Kali), jak więc widać, gry w naszym magazynie opuszczają przeważnie zwycięzcy turniejów.

Zwycięzca w nagrodę otrzymał nową konsolę PlayStation z pakietem gier, pozostałym turniejom dostał same gry. Konkurs nie pewno należał do udanych, jednak, jak stwierdził sam zwycięzca, gra SOUL BLADE nie wymaga zbyt długiego treningu, aby dojść do bardzo dobrych wyników i wszyscy zgodnie preferują na co dzień bardziej skomplikowane bójki jak choćby czołowe mistrzostwo TEKKENa 2. Kto wie, może na następnej Gambleriady odbędzie się już konkurs jego następcy - gry TEKKEN 3 - na który to przemawia wszystkie niecierpliwe ciekawość, szlachetność. W każdym bądź razie, jeszcze raz serdecznie gratulujemy zwycięzcom i już czekamy na kolejny turniej w przyszłym roku.

Nerby



Od prawej stoją: Tomasz Miłoszewicz i zwycięzca, Zochar (prowadzący), Ar (3 miejsce), Kali (5 miejsce)

Odcinek dla poczty

Zi... gr...

skwerle dźwięk

graczy jak wybieł

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

Wydarzenie „Grupa 60” s.c.

Bank Słupa VII okoliczności
Nr rachunku 10501214-2200655245

Odcinek dla banku

Zi... gr...

skwerle dźwięk

graczy jak wybieł

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

Wydarzenie „Grupa 60” s.c.

Bank Słupa VII okoliczności
Nr rachunku 10501214-2200655245

Odcinek dla posiadacza rachunku

Zi... gr...

skwerle dźwięk

graczy jak wybieł

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

Wydarzenie „Grupa 60” s.c.

Bank Słupa VII okoliczności
Nr rachunku 10501214-2200655245

Odcinek dla wypracującego

Zi... gr...

skwerle dźwięk

graczy jak wybieł

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

Wydarzenie „Grupa 60” s.c.

Bank Słupa VII okoliczności
Nr rachunku 10501214-2200655245

owc deficytu ze str. 48

akranta prezentowania były non stop teledyski z najnowszymi gier na PlayStation. Na stoisku obok można było znaleźć już całość prezentowanych po-

dyktów oraz akcesoria do PSX-a. Firma L & M nie była jednak jedyną prezentującą gry i sprzęt do PlayStation. Na jej stoisku od razu można było także zobaczyć stoisko firmy LANSEK, która jako pierwsza została po nadaniu certyfikatu na konsole PlayStation w Polsce, a swoje produkty na PSX-a prezentowały także takie firmy jak Multi-Soft, Masego, Multi-Strike i dystrybutor gier do PlayStation firmy Logic 3i oraz kilka innych firm i hurtowni, w związku z czym można było po analogicznych stoiskach kupić niemal wszystkie wydane do tej pory w Polsce gry na PlayStation i ciekawie spojrzeć

bardzo dużą atrakcją targów była obecność przedstawicieli firmy PSYGNOSIS z Wielkiej Brytanii, która gościła CO PROJECT. Oczywiście nie omieszkała wykorzystywać tej okazji do przeprowadzenia długiej, ale niezwykle owocnej rozmowy z panem Carolyn Sager - menedżerem firmy PSYGNOSIS, a jej rezultaty będą widoczne w kolejnych numerach PSX EXTREME. Drugiego dnia targów zostało zorganizowane konferencja prasowa, na którą zostały zaprezentowane najnowsze

produkty firmy PSYGNOSIS. W najbliższym okresie PSYGNOSIS planuje wydać na polski rynek 5 świetnych gier: długą określaną kościaną strzel-

niczkę jakos zanadła się sprawa, ale mimo tego PlayStation i tak zaprezentowało się doskonale. Do innych udanych nawiązało na pewno nasz powrót z Warszawy. Pogoda fatalnie się popisała, zaczął padać śnieg, nie było uduśnianej jazdy, nie w pewnym momencie nasz samochód przekształcił się w ro-
wne

Pomogli nam dobrać sobie, który chwalił się, że do-
sława swoim samochodem już prze-
jechał z tego rowu wy-
ciąga. Złota tego dnia na
drogach pada rekordowa licz-
ba śniegu, więc sumienie
na się od dzwied

Na przejeżdżaliśmy jed-
nak nawet 100 km, a znowu
wielkim pędem, gdyż „de-
pendy game”. Ponownie spo-
dy było się zatrzymać i na
mimo zmniejszania kół. Tak,
powrót z tej imprezy długo
zostanie w naszej pamięci

Na koniec wypade nam jeszcze
bardzo serdecznie podziękować za przy-
jętność naszemu redaktorowi Gmblecia za go-
ściny naszej ekipy na swoim stoisku,
wraz z całym zespołem i ekipą punktem,
oraz możliwość podłączenia konsoli,
nie której to redaktorzy naszych gazet
doskonali się w okładzinie się nawzajem
w kolejnych bystrych. Mierny
nadziej, że kolejna edycja GAMBLE-
BIADY wypadnie równie ciekawie. Play-
Station zaprezentuje się jeszcze oka-
zale, a kto wie, być może znajdziecie
na niej również i nasze własne stoisko.
Do zobaczenia!

Wspierana z targów przez Narky



Sprzedawcy oferowali szeroki asortyment gier zarówno to starsze, jak i najnowsze superprodukcje oraz sprzęt do PSX'a

nie G-POLICE iPSX i PCL, nową piłkę
nożną POWER SOCCER '86 tylko
PSX, bardzo ciekawo grające strzel-
niczkę z elementami logicznymi SHA-
DOWN MASTER iPSX i PCL, zabawną
grykę z elementami logicznymi OVERBO-
ARD iPSX i PCL oraz kolejną kościaną
strzelniczkę z elementami strategicznymi
COLONY WARS tylko PSX. Zapo-
wada się także usłyszeć, że tego na wo-
sne 1995 zapowiadana jest premiera
troch kolejących gier PSYGNOSIS, RA-
SCAL, oraz ELRIC, o których na pewno
niebawem napiszemy więcej

Jak więc widać, impreza tą zdecyd-
owanie należy zaliczyć do udanych.
Do pełni szczęścia brakowało nam
jedynie stoiska firmy SONY POLAND,

TEST MULTI-TAP'a

Do konsoli PlayStation standardowo podłączyć można dwa
joypada. Zapewnia wygodność z Was nie raz wykorzystywałeś ten
fakt do wspólnych zabaw, gdyż rywalizacja od zawsze wywoły-
wała bardzo duże, jeśli nie największe emocje wśród graczy.
Mozecie więc sobie wyobrazić, jak pyszne staje się zabawa,
gdy do gry przyłączy się jeszcze więcej osób.

I to właśnie w tym celu SONY wypuściło na rynek urządze-
nie o nazwie MULTI-TAP.

To niepozorne, szare pudełeczko,
podłączone do gniazda joypada, może
stać się prawdziwą wielką zastawom-
nym wizerem.

Pozwala ono na przyłączenie cze-
stych padów do jednego portu w Play-
Station. Oznacza to, że dysponując
licznie dwoma multi-tapami możemy
podłączyć w sumie do ośmiu joypadów

To w zupełności wystarczy, aby
zadziwić jednocześnie wszystkich ko-
leżków podczas majowej imprezy.

Oprócz multi-tapu i kilku dode-
kowych joypadów do pełni szczęścia
potrzebne są jeszcze dobre gry wyko-
zystujące te przyrządy.

Na szczęście i tutaj nie ma proble-

now, na rynku dostępnych jest już
liczne bardzo dobrych tytułów, a jedno-
ich powstanie w przyszłości na pewno
coś więcej.

MICROMACHINES 3 mógłbyś
określić jako grę stworzoną specjalnie
dla tego urządzenia. Po rozpoczęciu
zabawy w kilka osób, każdy wyczu-
jącymy zaczyna powoli wchodzić się
w swoje role, zaczyna się prawdziwa
walka i trudno jest się wtedy odnieść
od telewizora. Napięcie nie pozwolę
rozgrzewania własnych umiejętności no-
cami, gdyż zwycięstwo należy i przy-
knie grających się pod nogami swoją
swoją cierpliwość i namiętność mać po

Ciep deficytu ze str. 50

Wydano 1995

test





tem niepozornie kłopoty. Podobnie ma się sprawa z grą POY POY, o której pisałem już niegdyś w pierwszym numerze PSX EXTREME, a także OVERBOARD, jednym z najnowszych tytułów firmy PSYNODES, o której napisałem więcej za miesiąc.

Także większość gier sportowych wykorzystuje walory multi-tapa. Po zbraniu całej drużyny możemy zagrać choćby w TOTAL NBA '97 czy NBA LIVE '97 - każdy gracz kontroluje wtedy jednego zawodnika i zabawa nabiera niesamowitych rozmachów. Podobnie jest także w grach piłkarskich, jak choćby w ADIDAS POWER SOCCER INTERNATIONAL '97, czy FIFA '97. Również piłkarskie rozgrywki jest możliwych wypełnić zabawą w TRACK & FIELD, bowiem można biegać, skakać, czy nawet - SAMPRAS EXTREME TENNIS, gdzie włączając grę w trybie czarnych artystów można być nie tylko tak dobrym, jak przy MICROMACHINES 3.

Z innych gier, wykorzystujących Multi-Tap przy użyciu opisywanego urządzenia, wymienię jeszcze chociażby jedną naprawdę FANTASTICZną, jaką jest tytuł z pseudo trybem wieloosobowym, bazujący na potężnym silniku Nerve Super Hero Engine, a gracie może wygrać jedna z trzech postaci i razem z potężnymi przeciwnikami "mieszać" furmą obrotową. O ile tutaj grając współzawodniczą, to w starszej od niego grze

BLAST CHAMBER mamy nie czyniąc z ostrą rywalizacją między zawodnikami. W trójwymiarowej scenie walczą oni między sobą o własną energię, którą każdy z nich musi uzupełnić swój poziom. Podobnie gra RALLY CROSS pozwala na jednoczesną wyścigi czterech osób. Biorąc natomiast pod uwagę wtedy na całym świecie, każdy z zawodników wyścigu swój samochód i zaczyna się wstrząs walki.

Multi-Tap nie należy rekin! do gry podstawowego sprzętu do PlayStation, ale jego zakup jest koniecznym rozwiązaniem dla wszystkich tych, którym nudzi się już samotna walka i od czasu do czasu chciałoby zmierzyć się z kompanami. Idealnym rozwiązaniem wydaje się wtedy zakup tego urządzenia. Każdy z graczy musi także posiadać własny joystick. Z tenów przeprowadzonych w redakcji wynika, że niektóre nie oryginalne joysticki nie chcą współpracować z tą przystawką. Oryginalne pady SONY zarówno te zwykłe, jak i analogowe działają jednak bez zarzutu. Samo rozdzielanie jest dość łatwe i odczeka na upadki i wstrząsy, do gwarancji jego długo i bezwzględnie żywotność. Uważajcie tylko na sfałszowane!



Micromachines 3



Overboard



Nerve

